
Wiener Blut
wien bei nacht
Ein Städtebuch für VAMPIRE: DIE MASKERADE



 WIEN BEI NACHT 

VON

OLIVER HOFFMANN UND HOLGER RAAB



Mitarbeiter

Storyteller-System:
Mark Rein•Hagen

Text und Lektorat:
Oliver Hoffmann und Holger Raab

Beratung und Textergänzungen:
Oliver Graute und Dominik Heinrici

Layout und Gestaltung:
Oliver Graute

Illustrationen:
Birgit Daubmann-Probst, Marko Djurdjevic

Coverillustration:
Oliver Graute, Marko Djurdjevic

Korrektorat:
Uncas Marzenell

Besonderen Dank an:

Bernhard „mad Guide" Berger, **Walter** „Spooky" Scholger, **Dominik** „Salzburg bei Nacht" Heinrici und die Wiener Live-Spieler für herzliche Aufnahme und fachkundige Beratung, **Gabi** „Strudel am Morgen" und **Hadmar** „Nacht um die Ohren" Wieser für ebendieses, die fantastischen 4 - **Astrid** „busted flat in New Orleans" Mosler, **Silja** „Glasaugen" Wielsch, **Oliver** „M.A." Hoffmann und **Holger** „Nummer Eins" Raab - für Vorort-Recherchen, **Timothy** „Badstreet" Bradstreet für maximales Schwarz, **Mike** „Prince" Tinney für purpurnen Regen, **Andrew** „Ohr" Bates für den Space-Ventrue sowie an Familie Hoffmann fürs Catsitting.

1938 lebten in Wien rund 200.000 Juden.
1945 war es kein einziger mehr.
Den Opfern des Holocaust ist dieses Buch zugeeignet.

ISBN 3-931612-35-X

Gesetzt aus der GoudyOISt BT



Inhalt


MARKO.
1998



Wien ist die Stadt der funktionierenden Legenden. Böswillige behaupten, daß die Legenden überhaupt das einzige seien, was in Wien funktioniert, aber das geht entschieden zu weit. (...) Typisch für Wien, und nur für Wien, ist, daß die Legenden funktionieren. Und das werden sie tun, solange es Wirklichkeiten gibt, die sich nach ihnen richten. In Wien nämlich verhält sich´s nicht so, daß die Realität eines Tatbestands allmählich verblaßt und legendär wird. In Wien entwickelt sich die Legende zur Wirklichkeit.

— Friedrich Torberg, *Die Tante Jolesch oder der Untergang des Abendlandes in Anekdoten*

Wien ist die Stadt, ja die Trutzburg eines einzigen Clans. Der umstrittenste aller Clansgründer schlummert in den tiefsten Ungründen des größten Gildehauses der Blutmagier, und in den Hallen über seiner Ruhestatt wandelt Etrius, sein Vertrauter, Mitglied des Inneren Rates, und formt die Stadt nach seinem und des Clans Bild. Ganz Wien ist durchdrungen von der Essenz des Thaumaturgenclans. Jene ehedem sterblichen Magi, die in ihrer Hybris das Geheimnis der Unsterblichkeit an sich rissen, prägen das Stadtbild und die seelische Landschaft der österreichischen Hauptstadt unangefochten. Wenn die Finsternis hereinbricht, flüstern die Schatten der Donaumetropole ein einziges Wort, und die Nacht in Wien hat einen Namen: Tremere.

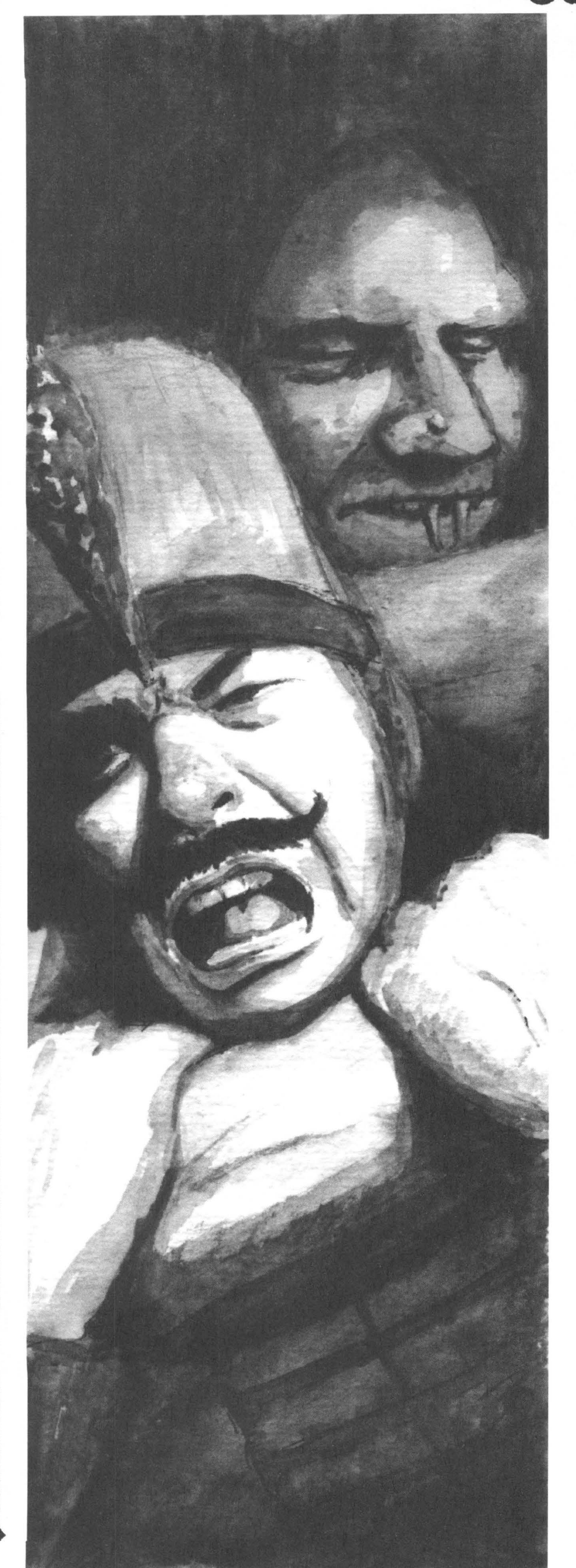
Mit jedem Jahr, das ins Land geht, mehren sich die Gerüchte um den geheimnisvollen Clansgründer. Manche behaupten im Flüsterton, auf seiner Stirn habe sich ein drittes Auge geöffnet, während er in Starre lag, andere kolportieren, er mutiere langsam zu einem widerwärtigen weißen Wurm. Nur einer - Etrius - mag die Wahrheit kennen, doch er schweigt beharrlich.

Tremere, einst ein skrupelloser Magus aus dem Orden des Hermes, wie er im Buche steht, polarisiert wie wohl kein anderes Kainskind die Standpunkte - im Streit um das Ansehen des Ersten der Usurpatoren gibt es nur für und wider, keinen Raum für Zwischentöne. Er, der dem Prometheus gleich gegen die gottgegebene Ordnung der Dinge rebellierte und für sich und die seinen dem Nebel der Zeit das Geheimnis der Unsterblichkeit entriß, hat einen Schritt getan, der nicht mehr umzukehren ist. Doch nicht alle haben Tremere verziehen...

Angesichts der ungeheuren Präsenz der Thaumaturgen in der Donaumetropole gerät nur allzu leicht in Vergessenheit, daß die Geschichte der Kainiten Wiens keineswegs mit der Verlegung des Hauptgildehauses der Tremere nach Österreich beginnt. Zuvor steht das Gebiet an der Donau schon lange abwechselnd unter dem Einfluß der Clans Ventrue und Lasombra.

Als die Tremere ihren Hauptsitz vom ungarischen Ceoris nach Wien verlegen, finden sie ein heißumkämpftes Gebiet vor. Im Schatten der ungarischen Besetzung Wiens unter dem Ungarnkönig Matthias I. Corvinus gelingt es den Tremere - mit Hilfe aus der besetzten Stadt -, Einsatztruppen nach Wien einzuschleusen. Als sichergestellt scheint, daß die Stadt fest in der Hand seines Hauses und Clans ist, verlegt Etrius das bedeutendste Gildehaus des Clans in den heutigen 1. Bezirk und läßt die immensen materiellen und Wissensschätze der Tremere aus Ungarn in die Stadt schaffen.

Damit beginnt das, was von *vielen Kainiten in aller* Welt als der Wiener Sonderweg bezeichnet wird. Obgleich nur in wenigen Städten die Traditionen der Camarilla ri-



gider umgesetzt werden als in Wien und obschon an kaum einem anderen Ort die Regularien strikter sind als hier, ist die Metropole Österreichs eine Stadt ohne Prinz. Wenn auch schlichte Geister sich oft auf die Behauptung versteifen, Etrius, das ortsansässige Mitglied des Inneren Rates der Sieben, sei de facto Prinz und führe nur den Titel nicht, greift dieser Erklärungsansatz doch viel zu kurz. Unumschränkter Herrscher Wiens und damit Österreichs ist niemand anders als Haus und Clan Tremere.

Und dennoch: Es beginnt an den Rändern... Jetzt, so kurz vor der Jahrtausendwende, erheben sich die Geister der Vergangenheit und werfen dunklere, groteske Schatten im nächtlichen Wien. Kluge Köpfe im Clan Tremere beginnen zu ahnen, daß selbst Meister des Dschihad wie Etrius und ihr Justikar Karl Schreckt nur Marionetten in einem noch komplexeren Spiel sind - dessen Spieler aber halten sich sorgfältig verborgen. Nacht um Nacht bröckelt der Allmachtsanspruch der Thaumaturgen.

Etrius, der jahrhundertelang einen sorgsam orchestrierten Plan gesponnen hat, Wien zur Musterstadt der Camarilla und des Clans zugleich zu erheben, sieht die Früchte seiner Arbeit welken. Der Ratsherr, Hüter des gläsernen Sarkophags Tremeres, weiß, er steht machtlos kurz vor seinem zweiten großen Versagen nach der Katastrophe des 2. Weltkrieges, doch in Unkenntnis der Herkunft der Bedrohung sind dem von (Selbst-)Zweifeln zerfressenen Ahnen die Hände gebunden.

Angesichts seines zunehmenden Zauderns, jener verfluchten Unentschlossenheit, die er nicht zu verorten weiß, hat Etrius den sogenannten Geheimrat an seine Seite gestellt, eine Handvoll vertrauter Kainskinder auch anderer Clans, die ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen sollen. Hin- und hergerissen zwischen Liberalität und Idealismus auf der einen, politischen Sachzwängen und Entscheidungsnotstand auf der anderen Seite tanzen der Ratsherr und seine Vertrauten auf den Wogenkämmen des anbrandenden Chaos - und es ist nur eine Frage der Zeit, wann die ersten Brecher sie überspülen werden.

Gleichzeitig sind aller Augen auf Wien gerichtet, und man muß nicht besonders genau hinschauen, um zu erkennen, daß die Zeichen auf Sturm stehen. Der Innere Rat des Hauses und Clans Tremere, dessen nächste turnusgemäße Sitzung in Bälde ansteht und bereits jetzt fieberhaft vorbereitet wird, ist in sich heillos zerstritten, eines seiner Mitglieder, Elaine de Calinot, ist gar auf mysteriöse Weise verschwunden. Man munkelt, Etrius bereite einen großen Coup vor - andere sagen, ein ungeheures Ritual -, mit dem er anläßlich dieses Treffens dem Clan ein völlig neues Gesicht geben will. Der Unmut, auch und gerade unter den anderen Clans, wächst, doch noch hält der im nahen Linz residierende Justikar der Tremere, Karl Schreckt, seine schützende Hand über den Hüter Tremeres.

Und noch steht auch der Wahre Geheimrat fest hinter ihm und setzt die ehernen Gesetze Wiens, jenes Hortes

des Konservatismus, mit harter Hand durch. Doch es scheint innere Feinde zu geben, Feinde, die ihr häßliches Haupt nicht offen erheben, sondern hinter verschlossenen Türen giftige Ränke schmieden. Kaum etwas ist, was es scheint, und hinter Masken tauchen neue Larven auf, die wiederum ein fremdes Gesicht verbergen. Jahrhundertealte Schuld abzuwaschen, dazu taugt nur Blut...

Wie man dieses Buch benutzt

Wir leben dem Genusse
Und freuen uns am Wein
Und jeder wollt am Schlusse
Ein kleiner Rothschild sein.
Vor ruhlosen Gespenstern
Verschlossen wir das Haus
Und sahn aus schmalen Fenstern
Scheu in die Welt hinaus.

— Josef Weinheber, *Wien wörtlich*

Obgleich einige wichtige Entscheidungen - etwa über die allgegenwärtige Präsenz der Tremere im allgemeinen und Tremeres und Etrius´ im besonderen oder das mit aller Macht durchgesetzte Einreiseverbot für Angehörige zahlreicher Clans und Organisationen in Wien - aus naheliegenden Erwägungen vorgegeben sind, müssen Erzähler das in **Wiener Blut** beschriebene Wien natürlich den Gegebenheiten und Bedürfnissen ihrer Kampagne anpassen. Das ist Chance und zusätzliche Arbeitsbelastung gleichermaßen, doch anhand der Vorgaben dieses Bandes sollte es versierten Erzählern wie Neulingen in der Welt der Dunkelheit leicht fallen, komplette Chroniken in der Donaumetropole anzusiedeln.

Nur skizzenhaft bleiben mußte aufgrund der Materialfülle der nachfolgende historische Teil, und einen Teil der brennenden Fragen zum Thema Wien - etwa die nach den Ausmaßen des Gildehauses, seinen Schätzen und Gefahren - belassen wir bewußt im Dunkel; ein seltsamer Schleier aus mangelnden Fakten und gezielter Desinformation liegt über jenen Informationen, und selbst kenntnisreiche Kainskinder vermögen nichts Genaues darüber zu sagen. Eine genauere Klärung dieser Bereiche mag sich ergeben, wenn Spielercharaktere etwas Einsicht in die Strukturen Wiens gewonnen haben. In jedem Fall kann es nicht schaden, wenn sich Erzähler, die weitere Geschichten vor dem Hintergrund von **Wiener Blut** ansiedeln möchten, anhand der in der folgenden Leseliste angegebenen Werke weiter sachkundig machen, und wer möchte, der findet natürlich auch noch weitergehende Literatur zu Land und Leuten.

Wiener Blut zerfällt in zwei Hälften - eine erste, die ersten vier Kapitel umfassende, die sich mit der Geschichte der Region befaßt und die meisten ortsansässigen Kainskinder, ob Clansgründer oder dahergelaufener Caitiff, sowie die Domäne Wien selbst und ihre Geschichte eingehend beschreibt, und eine zweite, in der das fünfte Kapitel Vorschläge für Geschichten in der Stadt der Hexenmeister präsentiert. Nicht jedes Kainskind, das im ersten Teil beschrieben wird, ist für die in der zweiten Hälfte angerissenen Geschichtenideen relevant; somit wird jeder Erzähler in der Lage sein, Charaktere, die nicht in sein Chronikkonzept passen, durch andere zu ersetzen, die er selbst an der schönen blauen Donau ansiedeln will.

Erzähler sollten diesen Band als Materialsammlung und Arbeitshilfe verstehen, er will einen Rahmen für ihre Phantasie aufspannen. Wenn jemand die großen Themen liebt und Justikare und Archonten an der Donau auffahren will, um das geheimnisvolle, neu aufkeimende Anarchenproblem zu lösen, dann ist das ebenso in Ordnung wie eine Chronik, die davon lebt, daß sich Neuankömmlinge in das subtile Machtgeflecht Wiens hineinzutasten versuchen. In diesem Sinne sind auch die über das gesamte Buch verstreute Kästen unter dem Titel ***In Wien wird berichtet...*** zu verstehen, Kurzzusammenfassungen von Volkssagen und kleinen Histörchen aus der großen Stadt, die durchaus absichtlich so gehalten sind, daß findige Erzähler daraus Ideen für neue Szenarien beziehen können.

Nichts sollte Erzähler davon abhalten, ihren Ideen freien Lauf zu lassen und diese Materialsammlung unbarmherzig zu kürzen oder auch kreativ zu erweitern. Solche Veränderungen bringen Spielern eine wachsende Verbundenheit mit dem Hintergrund, und der Erzähler vermag durch eine solche klug genutzte kreative Freiheit ein ganz eigenes, sehr persönlich gefärbtes Wien zu schaffen. Je stärker Sie „unser" Wien verändern und Ihren eigenen Vorstellungen anpassen, desto mehr wird es zu Ihrem Chronikhintergrund; das wichtigste aber ist: Ob Sie nun mit aller Macht camarillatreu aufsässige Anarchen zermalmen, die Unholde alte Schulden bei den Blutmagiern einfordern lassen oder schlicht und ergreifend Neugeborene Schritt für Schritt in die Hintergründe von **Wiener Blut** einführen möchten - genießen Sie mit Ihrer Gruppe die Chronik und haben Sie Spaß!

Materialien

Wem die Beschreibungen in diesem Band zu skizzenhaft sind, dem kann geholfen werden. Sie finden im folgenden eine Liste von empfehlenswertem Lesestoff und eingeschränkt auch optischem Material, das Ihnen eingehendere Informationen etwa zur Stadtgeschichte Wiens gibt.

Bücher zum Thema

- **Artmann, H. C.:** med ana schwoazzn dintn. gedichtar aus bradnsee. Otto Müller. Salzburg 1958.
- **Banik-Schweitzer (Ed.) u. a.:** Wien wirklich. Der

Stadtführer. Verlag für Gesellschaftskritik. Wien 1992.

• **Grieser, Dietmar:** Liebe in Wien. Eine amouröse Porträtgalerie. dtv. München 1991.

• **Haslinger, Josef:** Opernball. dtv. München 1995.

• **Heller, André:** Schattentaucher. Volk und Welt. Berlin 1990.

• **Kraus, Karl:** Die letzten Tage der Menschheit. Suhrkamp. Frankfurt am Main 1986.

• **Lessing, Lukas:** Merian Wien. dtv. München 1995.

• **Magistrat der Stadt Wien (Ed.):** Architektur in Wien. Wien 1988.

• **Reincke, Dr. Madeleine, u. a.:** Baedeker Wien. Karl Baedeker Verlag. Ostfildern 1996.

• **von Doderer, Heimito:** Die Strudlhofstiege. dtv. München 1976.

Filme, Videos und Fernsehsendungen

Wien ist kinematographisch aus wirklich allen Aspekten beleuchtet worden, deshalb soll die Auswahl unter diesem Stichwort sehr eklektisch ausfallen. Neben dem Klassiker **„Der Dritte Mann"** und dem sehr schmähhaften Nonsens-Krimimusical **„Müllers Büro"** seien geneigte Leser daher auf die wunderbare skurrilen, sicher noch irgendwo auf Video aufzutreibenden Folgen der Kriminalkomödien-Serie **„Kottan ermittelt"** sowie auf die (schwer aufzufindende) Fernsehsendung **„Das war André Heller"** verwiesen, in der jener sein eigenes Ableben abfeierte. Und schauen Sie sich **„Jules et Jim"** an - mit dem großartigen Wiener Mimen Oskar Werner. Sehenswert ist auch die zweiteilige Verfilmung des oben genannten Haslinger-Werks mit dem derzeit leider allgegenwärtigen Heiner Lauterbach.

Musik

„Und wenn ich schweige, dann schweige ich... Walzer" singt Erika Pluhar, und Haydn, Mozart und der Wiener Walzer sind mit der Stadt natürlich ebenso untrennbar verbunden wie die Wiener Schule - Arnold Schönberg, Alban Berg und Anton Webern. Die Vielfalt ist unendlich, doch wir empfehlen für tragische Momente Ihrer Chronik (und zur Einstimmung auf Wiens melancholische Grundstimmung) Bergs Violinkonzert „Auf den Tod eines Engels"; ansonsten sei dem Leser die Kritische Gesamtausgabe des Schaffens des Wiener Berufsmelancholikers und Universal-Künstlers André Heller ans Herz gelegt, die in einer gut kommentierten und dokumentierten 4 CD-Box vorliegt.

Thema

Das Geheimnis der Gnade ist nicht zu deuten, lieber Freund. Zwischen Suchen und Finden liegt ein ganzes Menschenleben und vielleicht tausendfache Wiederkehr der bangen, wandernden Seele.

— André Heller, *Schattentaucher*

Der weithin bekannte Ausspruch „Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos", der sich in Wien ins Gegenteil, nämlich „Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst" verkehrt, ist wohl die knappste, treffendste Art, das Thema dieses Buches zu umreißen. Im Mittelpunkt aller Konflikte Wiens steht der Clan Tremere, Träger der Erbschuld Tremeres, der sich die Unsterblichkeit nahm. Die Sühne für soviel Gier nach Macht wird nicht mehr lange auf sich warten lassen, und sie wird in Menschen- und Kainitenblut gemessen werden. Es geht um das Brechen von Dämmen, um das Bersten uralter Fesseln, mit denen der Clan der Usurpatoren alles Fremde, Andersartige unterdrückt hat. Wir sprechen hier von erstarrter, erkalteter Gerechtigkeitssucht, die sich ins Gegenteil verkehrt hat. Wir sprechen vom steinernen Antlitz der Diktatur.

Nicht mehr lange, und der Krieg entbrennt. Und im Herzen des drohenden Sturms tanzen die Kainskinder Wiens weiter einen grotesken Walzer, nicht sehen wollend, wie die Schatten übermächtig näherrücken. Schuld und Sühne - die Zeit ist reif.

Stimmung

Du ungnädige Gnädige hast als erste ein Gespür
Für den schwierigen Umgang mit dem Drachen in mir
Dem Würgeengel meiner Melancholie
Dem Wiener Zögern in jedem Dableiben, in jedem Fortgehen, in jeder Wiederkehr.

— André Heller, *Du ungnädige Gnädige*

Die Straßen und Häuser, die Gassen und Cafés, die Literatur und die Menschen - alles in Wien ist durchdrungen von einer zugrundeliegenden Traurigkeit; alles hat er im Griff, der Würgeengel der Melancholie. Kainskinder, die in die Stadt der Tremere kommen, springt die Wehmut an wie eine Katze - und krallt sich fest. Einzig und allein der Ventrue-Methusalem Valerian, entrückt, durchgeistigt und doch tief verbunden mit der von ihm gegründeten Stadt, stellt so etwas wie einen Hoffnungsschimmer im Alltagsgrau Wiens dar.

Wien ist eine Novemberstadt, eine Stadt, in der die Toten mit großem Prunk zur letzten Ruhe geleitet und inten-

sivst beneidet werden. Kahle Bäume, prunkvolle Friedhöfe und ein nirgends fehlender Hauch Morbidität kennzeichnen die Stadt, Hand in Hand mit einem schwarzen Humor, der sich bitter und süß um und über alles legt.

Und in alldem schwingt noch ein aggressiver Unterton mit - die Rebellion ist nicht fern, und möglicherweise werden bald Parolen und Schüsse die Friedhofsruhe zerreißen. Zuviele sind es, die spüren, wie die statische Wirklichkeit, die Erstarrung Wiens in ihre Herzen kriecht und die das nicht länger hinnehmen wollen.

Und was ist mit Etrius, dem Kainskind, dessen Name wohl wie kein anderer Synonym für Wien ist? In seiner Seele breitet sich schon lange das schleichende Gift der Melancholie aus, der Krankheit zum Tode hin, lähmt ihn und macht den großen Zauderer handlungsunfähig.

All das wird bald ein Ende finden, so oder so. Alte Feinde sammeln sich, Jahrhunderte währende Umsturzpläne tragen Früchte. Wenn nicht ein Wunder geschieht, steht Wien vor dem Abgrund.

Unterwegs nach und in Wien

Von Westen kommend erreicht man Wien durchgehend auf Autobahnen. Mit dem Auto gelangt man aus Deutschland auf zwei Routen nach Wien, nämlich zum einen von München über Salzburg (A8/E52 - A1/E60) nach Wien. Die notorischen Wochenend- und Sommerstaus am Grenzübergang Walserberg umfährt man ab der Ausfahrt Bad Reichenhall (der letzten vor der Grenze) über die B21 Richtung Salzburg. Die andere Route führt von Regensburg über Passau und Linz (wo man das Stammschloß der Schreckts sehen kann). (A3/E56 - B130/129 - E60). Empfehlenswert ist auch die Anreise auf der „Straße der Kaiser und Könige“ (ca. 760 km) ab Frankfurt am Main über Linz durch die Wachau nach Wien.

Autoreisende aus Richtung Salzburg oder Passau finden an der Westautobahn (A1) bei der Abfahrt ins Zentrum an der Autobahnstation Wien Autohof eine Zweigstelle des Wiener Fremdenverkehrsamtes mit Zimmervermittlung; weitere Filialen finden sich an der Nord-, Süd- und Ostautobahn.

Die Höchstgeschwindigkeit auf österreichischen Autobahnen beträgt für Personenkraftwagen und Motorräder 130 km/h, für PKW mit Anhänger 100 km/h. Auf Landstraßen ist die zulässige Höchstgeschwindigkeit für PKW und Motorräder 100 km/h, für PKW mit Anhänger bis 750 kg Gewicht desgleichen, darüber 80 km/h. Im Stadtgebiet gilt für alle 50 km/h und Hupverbot!

Parkmöglichkeiten sind rar, und die City-Parkgaragen sind häufig belegt, die öffentlichen Verkehrsmittel bieten derweil eine preiswerte Alternative, und im Zentrum geht man eh am besten zu Fuß. Die gesamte Wiener Innenstadt ist tagsüber Kurzparkzone, in der man gegen Gebühr maximal 90 Minuten parken kann. Es gibt Parkscheine für 30, 60 und 90 Minuten, erhältlich bei den Vorverkaufsstellen der Wiener Verkehrsbetriebe, bei Tankstellen, in Tabaktrafiken und den Filialen einiger Banken.

Für die Fortbewegung in der weitgehend als Fußgängerzone oder eben, wie gesagt, Kurzparkzone ausgewiesenen Innenstadt benutzt man am besten U-Bahn, Schnellbahn, Straßenbahn oder Autobus. Fast jeder Punkt in Wien ist mit den öffentlichen Verkehrsmitteln rasch und bequem zu erreichen.

Überaus reizvoll ist auch eine Schiffsfahrt auf der Donau, die die vielzitierte Donau-Dampfschiffahrtsgesellschaft (DDSG) in den Monaten Mai bis September veranstaltet; Kainiten, die es über die Stadtgrenzen hinaus zieht, können so zum Beispiel nach Bratislava und nach Budapest gelangen, entweder auf nostalgische Art mit dem letzten Raddampfer MS Passau, der auf der Donau verkehrt, oder auf moderne Weise mit einem Luftkissenboot bzw. einem normalen Donauschiff. Die Fahrten dauern zwei bis vier Tage.

In die andere Richtung, donauaufwärts, führen Schiffsfahrten in die Wachau oder über Melk (wo Besichtigungen des Stifts Melk, Sitz des Heiligen Chores, bzw. des Schlosses Artstetten, einer alten Ventrue-Hochburg, angeboten werden), nach Passau und zurück durch die Wachau und den südlichen Wienerwald nach Wien.

Der Flughafen Wien-Schwechat schließlich ist von mehr als 40 europäischen Flughäfen aus erreichbar. Direktflüge aus Deutschland von Berlin, Bremen, Düsseldorf, Frankfurt am Main, Friedrichshafen, Hamburg, Hannover, Köln/Bonn, Leipzig/Halle, München, Münster/Osnabrück, Nürnberg und Stuttgart sind möglich; aus der Schweiz erreicht man ihn ab Genf und Zürich. Auch hier befindet sich in der Ankunftshalle eine Touristen-Information mit Zimmervermittlung.

In Wien wird berichtet,...

... daß da einst ein armer Fischer war, der einen stattlichen Sohn hatte. Eines Winters war die Donau fest zugefroren, bitter blies der kalte Wind. Da stand plötzlich ein wunderschönes Mädchen in der Stube des Fischers und warnte vor plötzlichem Tauwetter und Überschwemmung. Die guten Leute warnten das Dorf und flohen mit ihren Habseligkeiten, und wahrlich, das warme Wetter und die Flut kamen und rissen das Dorf hinfort. Groß war die Freude der Dörfler – nur die des Fischerrsohns nicht. Traurig starrte er auf den Strom hinaus – und eines Tages fand man seinen Nachen leer im Wasser treiben. Das war der Preis für die Warnung.


MARKO
1998



Ihr, die ihr auftauchen werdet aus der Flut
In der wir untergegangen sind
Gedenkt
Wenn ihr von unseren Schwächen sprecht
Auch der finsteren Zeit
Der ihr entronnen seid.

— Bertolt Brecht, *An die Nachgeborenenen, III*

Die hier beschriebene Region - das heutige Wien und sein Umland - ist erst seit kurzer Zeit in den Mittelpunkt des Interesses der Kainiten gerückt. Nicht immer nahm sie eine zentrale Stellung im Denken aller Kainskinder ein. Ursprünglich lebten hier andere Wesen der Welt der Dunkelheit. Aus jener Zeit allerdings gibt es kaum gesicherte Überlieferungen. Historisch verbürgt sind indogermanische Siedlungen in den Waldbergen um 2000 v. Chr. Ihre Bewohner waren Fenrir, die mit ihren gestaltwandelnden Vettern aus dem Nordwesten gekommen waren. Daneben finden sich auch einige Rote Klauen im Wald rund um das heutige Wien, und im Osten lauerten die Schattenlords.

Um 400 v. Chr. lassen sich die Kelten um das heutige Wien nieder. Ihre spirituellen Oberhäupter sind Verbena. Unter ihrer Anleitung kommt es zum Bau einer Stadtburg auf dem heutigen Leopoldsberg. Aufgrund der Tatsache, daß sich an der Stelle des dortigen magischen Knotens auch ein Caern der Grauklauensepte befindet, einer Septe aus Nachfahren des Fenris und einigen Roten Klauen, entstehen erbitterte Gefechte zwischen den Verbena und den Garou. Letztere werden in die Wälder vertrieben.

Strenggenommen setzen erst jetzt die Abschnitte ein, die Wiens Vergangenheit bestimmen: die Anwesenheit der Römer und der Einfluß des römischen Ventrue Valerianus, der beinahe mit seinerVernichtung geendet hätte, dann die Wiederkunft Valerianus' mit den Babenbergern, der Machtzuwachs der Lasombra unter den Habsburgern, die Phase der Übernahme durch die Tremere, der Zweite Weltkrieg mit seinen seltsamen Allianzen und letztlich die Zeit des Zauderns, Etrius' unstete Herrschaft. Und vielleicht stehen wir am Beginn einer neuen Epoche - des Zeitalters der Apokalypse. Seien Sie als ihr Zeuge willkommen!

Der Gruss des Todgeweihten

Um 50 n. Chr. befestigen die Römer das Militärlager Vindobona in der Provinz Noricum. Sein Name kommt vom keltischen Vedunia (Wildbach). Wenig später erreicht Valerian, ein römischer Ventrue, das Wiental mit 6000 Mann, die an der Donau als Schutzmacht gegen die nördlich ansässigen Germanen stationiert werden. Es kommt zu Kämpfen mit Verbena und Garou, die ihre angestammten Pfründe durch den mächtigen Kainiten gefährdet sehen.

Unter Valerians Ägide entsteht um das Militärlager herum eine römische Zivilstadt *mit rund 20000 Einwohnern*. Hier verwirklicht er den Traum von „seiner" Stadt. 103 n. Chr. trägt der Traum Früchte; die Provinz erhält einen eigenen Namen, Pannonia superior. Dann erschafft Valeri-



an seine Brut. Er schenkt den Kuß dem römischen General Marius Iulius Corvus und einer keltischen Fürstentochter namens Rhana. Beide zeugen 161 n. Chr. je ein Kind, der General seinen Geliebten Onnos und Rhana den Poeten Publius Servatius.

Der Odem des Drachen

166 n. Chr. beginnt der Erste Markomannenkrieg, bei dem eine Initiative Mark Aurels gegen die Markomannen und die Quaden 171 n. Chr. einen Vorfrieden bringt. Hinter den Kulissen kommt es zu einer Auseinandersetzung Valerians mit den Tzimisce, weil der Ventrue beabsichtigt, den Germanenstamm ins Gebiet der Unholde nach Böhmen abzuschieben. 173 wird die von Valerian so geförderte Siedlung im Rahmen dieser Auseinandersetzungen zerstört. Hinter dem Coup, der den Markomannen angelastet wird, stehen die Garou. Eine Schlüsselfigur bei der Niederlage der Ventrue ist der aus der Nähe des heutigen Frankfurt stammende Nosferatu Angiwar, genannt der Drache, der in jenen Tagen keine Möglichkeit ausläßt, um gegen die verhaßte Herrschaftskoalition aus römischen Ventrue, Lasombra und Malkavianern loszuschlagen. Erst seine Hinweise auf die angeborenen Schwächen seiner Art verschaffen den Garou den Wissensvorsprung, der sie Valerian und die Seinen überwinden läßt.

Valerian eilt unmittelbar nach der Entscheidungsschlacht nach Rom und nutzt den gewaltigen Einfluß seines Clans, um die Erlaubnis zu erwirken, dem damaligen Kaiser Mark Aurel den Kuß zu schenken. Schon im nächsten Jahr wird die Stadt neu aufgebaut. Mark Aurel reist persönlich an, um an der Seite seines Erzeugers die Arbeiten zu beaufsichtigen, und „stirbt" 179 in der Stadt. In Wirklichkeit beendet er seine sterbliche Existenz, um aus dem Schatten heraus weiter an der Seite Valerians regieren zu können. Seine erste Errungenschaft ist das Ende der Markomannenkriege im darauffolgenden Jahr.

213 erhält Vindobona auf Drängen Valerians endlich das Municipium (Stadtrecht). Der Ventrue kehrt nach Rom zurück, um sich seinen Widersachern, den Lasombra des sybillischen Geschlechts, zu stellen. Mark Aurel übernimmt Vindobona.

280 werden in der Gegend erste Weinhänge angelegt, nachdem Valerian bei seiner siegreichen Rückkehr aus Rom die Kunst des Weinbaus mitgebracht hat. Die nächsten anderthalb Jahrhunderte sind geprägt von Ruhe und Aufschwung unter dem wachsamen Auge der Ventrue.

Die Eiserne Hexe

443 erobern die Hunnen, Marionetten Baba Yagas, ganz Pannonien und zerstören Vindobona erneut. Der Brand der Stadt geht zu Lasten der Vandalen. Valerian fällt verletzt in Starre. Mark Aurel und die pannonischen Ventrue werden vernichtet, ein Werk des Tzimisce Jorska, der den Gotenüberfall als perfekte Tarnung erkennt und wahrnimmt. 487 ziehen die Römer ab. Mit dieser Niederlage fügt Baba Yaga den Ventrue eine schwere Schlappe zu.

Genau 50 Jahre später erwacht Valerian. In tiefer Trauer um den Verlust seiner Brut kehrt er heim nach Rom, bereist dann Byzanz und verweilt lange in Paris.

Danach bleibt die Region über 250 Jahre lang von der Berührung der Finsternis verschont; erst als Karl der Große 792 auf dem Awarenzug die Peterskirche in der Stadt, die zu jenem Zeitpunkt Uenia heißt, gründet, läßt sich der Himmlische Chor in der Stadt nieder. Nur wenig später eröffnet eine weitere Tradition, der Orden des Hermes, unter Leitung Etrius' ein Gildehaus.

... und gründeten eine Stadt

Das Machtvakuum im Bereich der Kainiten, das durch den Abzug Valerians und die Vernichtung der pannonischen Ventrue entstanden ist, füllen aus dem Nordwesten einreisende Nosferatu, zu diesem Zeitpunkt die einzigen Kainskinder in der Stadt. Es kommt in der Welt der Sterblichen zum ersten großen Kampf gegen die einfallenden Magyaren bei Wien. Der Clan Lasombra greift auf Seiten der Einheimischen in die Auseinandersetzungen ein, sieht sich aber beim Versuch, in der Stadt ansässig zu werden, internen Anfeindungen durch Valerian gegenüber, der von Paris aus über „seine" Stadt wacht. Hinter den Magyaren stehen die Tzimisce, die auf Rache für die Schmach im 2. Jh. sinnen. Nach der Vernichtung eines bayrischen Heeres bei Preißburg erobern die Marionetten der Unholde 907 das gesamte Gebiet bis zur Enns und nehmen Wien ein. Nun sind die Tzimisce die neuen Herren Wiens.

1022 wird im Gildehaus Ceoris des Ordens des Hermes in Ungarn der Clan Tremere ins Leben gerufen. Der dort ansässige Magus Goratrix verkündet seinem Herrn Tremere, er habe beim Studium gefangener Vampire das Geheimnis der Unsterblichkeit entdeckt und eine Methode entwickelt, sie auf Sterbliche zu übertragen. Tremere ruft sechs seiner engsten Vertrauten und Schüler zusammen und begibt sich mit ihnen ins Gildehaus Goratrix'. Die Vorbereitungen für das Ritual beginnen, und nach Stunden hat das Leid, das Goratrix der Experimentierer den beiden von ihm gefangenen jungen Tzimisce zugefügt hatte, ein Ende. Ihr Blut wird auf die vorgeschriebene Weise präpariert und nach langen Ritualen von Tremere und seinen sieben engsten Anhängern getrunken.

Der Trank brennt in ihren Kehlen. Als sie wieder zu sich kommen, haben sie sich verwandelt. Sie haben die Unsterblichkeit erlangt, aber auf Kosten ihrer Seelen - sie sind zu Vampiren, den Kindern Kains, geworden. Die meisten sind schockiert, doch Tremere bleibt ruhig. Später hört man unter seinen Anhängern Gerüchte, ihr Meister hätte die ganze Zeit gewußt, worauf das Experiment hinauslaufen würde, und er und Goratrix hätten sich verschworen, um genau dieses Resultat zu erzielen.

Als die selbsterschaffenen Vampire sich erholt haben, kehren sie in ihre Gildehäuser zurück und schwören, ihre neue Identität geheimzuhalten. Aber bald verbreiten sich Gerüchte. Die Rolle des Hauses Tremere in den Schismakriegen wird neu überprüft. Manche sagen, Haus Diédne sei vernichtet worden, damit die Tremere etwas in die Hand bekommen, was ihnen bei der Herbeiführung ihrer Verwandlung half.

Aber auch andere sorgen sich über die Tremere. Die Tzimisce, lange die nominellen Herrscher Osteuropas, hatten lange schon Probleme mit den Tremere-Magi. Nun fürchten die Tzimisce, die Tremere würden mächtiger werden als sie. Sie verbünden sich mit Nosferatu und Gangrel, und die vereinten Untoten beginnen, Raubzüge gegen die isolierteren Tremere-Gildehäuser durchzuführen. Die Magi erweisen sich als schwer gefangenzunehmen oder zu töten. Die menschlichen Wachen und Diener jedoch sind leichte Beute. Stetig wird das Reich der Tremere beschnitten, zumal Gildehaus um Gildehaus fällt.

Ceoris hält sich länger. Allein arbeitet Goratrix fieberhaft in seinem Labor und führt Experiment um Experiment mit gefangenen Vampiren der Clans Tzimisce und Nosferatu durch. Die Belagerung wird schließlich durchbrochen, als er die Gargylen losläßt, halbintelligente Vampirmonster, die der Magus aus ausgewählten Bestandteilen der unglückseligen gefangenen Vampire geschaffen hat. Voll Haß auf die Vampire, aus denen sie erschaffen wurden, erweisen sich die Gargylen als hinlängliche Wächter, die Tremere-Gildehäuser vor zukünftigen Angriffen Untoter schützen.

Wenig später werden erste Absprachen zwischen Valerian und Etrius getroffen - Valerian verspricht den Tremere eine Bastion in Wien, um von dort gegen die Tzimisce in Böhmen zu kämpfen. Dafür erwartet er die Unterstützung Etrius' gegen die Lasombra.

1030 zeugt Etrius in Deutschland ein Kind, Lotharius. Dieser kommt 1032 nach Wien, um das dortige Gildehaus seines Meisters umzubauen und den Kuß langsam im Wiener Gildehaus des Ordens des Hermes zu verbreiten. Nach und nach verbreiten die Tremere den Fluch, aber bald entwickeln sich interne Fehden: Goratrix ist das eine Extrem, er drängt auf die volle Vampirwerdung des Hauses zum frühestmöglichen Zeitpunkt; die andere Position vertritt Etrius, der sich um die moralischen und ethischen Implikationen dessen Sorgen macht. Das Gezänk verwandelt sich in offenen Streit. Bald ist das Haus in Gefahr. 1055 ist Tremere gezwungen, den Streitigkeiten ein Ende zu setzen. Es geht das Gerücht, damals hätte er den Sieben das Blutsband aufgezwungen, was der Clan bis auf den heutigen Tag ständig dementiert. Dieses Konzil setzt zwar den Fehden ein Ende, doch es verbreiten sich weiter Gerüchte im Rest des Ordens des Hermes. Die Tremere werden vieler Dinge beschuldigt, darunter Teufelsanbeterei.

Mittlerweile arbeiten Tremere und der Innere Rat, wie die sieben Anhänger Tremeres sich inzwischen nennen, am Ausbau ihrer Macht. 1133 entdeckt Tremere die Zuflucht mehrerer schlafender Vorsintflutlicher und begeht Diablerie an Saulot, dessen Blut ihn selbst in den Status eines Kainiten der Dritten Generation erhebt.



Die Rückkehr des Kaisers

1135 erwerben die Babenberger die Stadtherrschaft. Valerian zieht aus Wien weg und läßt sich in Klosterneuburg, dem Sitz der Babenberger, nieder, um im Sinne seiner Stadt Einfluß auf die neuen Herrscher zu nehmen. Das eigentliche Stadtgebiet steht zu diesem Zeitpunkt ganz unter dem Einfluß der Nosferatu. 1141 gelingt es Valerian, einen ersten Schritt zur Rückkehr an die Macht zu tun, indem er einen seiner Ghule, Heinrich II. Jasomirgott, in die Position des Markgrafen von Österreich manövriert. 1144 schenkt er Konrad von Babenberg den Kuß.

1155 verlegen die Babenberger ihre Residenz von Klosterneuburg nach Wien; Valerian kehrt im Zuge dieser Maßnahme triumphal in „seine" Stadt zurück. 1192 setzen die Babenberger Richard Löwenherz auf der Rückkehr aus dem Heiligen Land gefangen; Teile seines Lösegeldes werden verwendet, um die Wiener Stadtmauer zu erbauen. 1192 verläßt Goratrix Ceoris, um das Gildehaus des Ordens in Paris zu unterwandern. 1201 entbrennt trotz aller Mahnungen Etrius' der Krieg der Magi, in dem sich Haus und Clan Tremere gegen den Rest des Ordens stellt.

1235 gerät Lotharius bei einer Reise in der Gegend um Berlin an den Dämonenjäger Karl Schreckt; er überwindet den Inquisitor und schenkt ihm den Kuß. Zwei Jahre später erhält Wien nach Münzstätte und Stadtrecht erstmals auch die Reichsfreiheit.

Tod in den Schatten

1246 stirbt Friedrich II. Damit endet die männliche Linie der Babenberger. Seine Ermordung ist eine verzweifelte Maßnahme der ungarischen Ventrue, die erkannt hatten, daß der letzte Sproß der von Valerianus kontrollierten Linie von einem Lasombra zum Ghul gemacht worden war, um die Ventrue-Vorherrschaft in Österreich zu schwächen und die Vorherrschaft in Wien zu erlangen. 1251 besetzt der künftige Erbe der böhmischen Krone nach längerem Erbfolgekrieg zwischen den Babenberger-Fürstinnen Österreich, wodurch die Ventrue ihrern Herrschaftsanspruch zu sichern versuchen. Aber bereits 1276 beansprucht der von den Lasombra kontrollierte deutsche König Rudolf von Habsburg die Herrschaft über Österreich. Er erobert Wien, besiegt und erschlägt Ottokar und begründet damit die Regentschaft der *Habsburger*, die den Lasombra zunächst einen enormen Machtzuwachs bringt.

1281 setzt die Inquisition endlich dem Krieg der Magi ein Ende.

1298 wird Herzog Albrecht I. von Habsburg zum deutschen König gekrönt; die Macht der Lasombra wächst weiter an. Im selben Jahr kommt mit der französischen Toreador Maria y Aragon die erste Vertreterin des Clans der Rose nach Wien.

Die Usurpatoren

1349 trifft die erste Pestepidemie die Stadt. Unter den Kainskindern kursieren Gerüchte, es handele sich um einen Fluch der Tzimisce, andere behaupten, die Tremere in Gestalt Etrius' hätten ihre Zusage gegenüber Valerianus eingehalten und die Pest gerufen, um die Lasombra zu treffen. 1361 gründet der Orden der Vernunft, Vorläufer der Technokratie, ein Gildehaus in Wien und nimmt Kontakte mit den Tremere auf. Um die Loyalität seines Clans zur Stadt zu beweisen, betreibt der nach Wien zurückgekehrte Lotharius, der zu diesem Zeitpunkt Prinz der Stadt ist, die Gründung der Universität. 1365 wird sein Plan in die Tat umgesetzt; örtlich gesehen gruppiert sich die Universität rings um das Gildehaus der Tremere und das des Ordens der Vernunft. In ihren Räumlichkeiten kommt es 1394 auf Veranlassung Meerlindas zum ersten Treffen der Gründer.

1408 wird der Wiener Bürgermeister Konrad Vorlauf, der sich als Vertreter der reichen Handwerker gegen die Patrizier gestellt hatte, zusammen mit anderen Aufständischen hingerichtet. Dies leitet einen letzten Versuch der Lasombra ein, auf Wien Einfluß zu nehmen, indem sie einen Politiker aus dem Weg räumen, den die Ventrue zum Ghul gemacht hatten.

1421 kommt es zur ebenfalls den Lasombra in die Schuhe geschobenen Räumung des Judenghettos durch Herzog Albrecht V., einen Schlag gegen die Nosferatu und die jüdischen Geldverleiher, die in Diensten der Ventrue stehen.

In Wien wird berichtet,...

... daß da einst ein Fährmann war, der an der Donau lebte. Es war ein einfacher, armer Gesell', der sich wakker durch das Leben kämpfte. Nie jedoch fuhr er in der Nacht über den Strom.

Eines Abends, die Dämmerung brach gerade herein, stand ein Fährgast vor der Tür, groß und hager, in einen schwarzen, teuren Mantel gehüllt. Den sollt' er noch übersetzen.

Zuerst wollte er nicht so recht, doch als er Gold in der Hand des Fremden blitzen sah, schob er auf dessen Geheiß sein größtes Floß in die Fluten. Als der Fremde seinen Fuß auf das Holz setzte, sank das Floß tief ins Wasser. Dem Fährmann graute es recht, dennoch ruderte er tapfer los. Da kam ein Wind auf, und immer tiefer lag das Floß.

Hart kämpfte der Fährmann und gelangte schließlich mit Müh' und Not ans andere Ufer. Der Fremde gab dem braven Mann sein Goldstück und ging, ohne ein Wort zu sagen.

Als der Fährmann in seine Hand blickte, sah er mit Entsetzen eine blaue Beule – er hatte den Tod über die Donau gerudert.



Bei diesem Pogrom, der „Wiener Geserah", werden alle Juden vertrieben und über 200 von ihnen öffentlich verbrannt. In Wirklichkeit inszenieren aber nicht die Magister, sondern Konrad von Babenberg dieses Drama, um Verbündete der Tremere, sterbliche Kabbalisten, und Nosferatu loszuwerden.

1450 wird die Camarilla gegründet. Aber auch 1493 und 1496 sind wichtige Jahre für die Gesamtheit der Kainskinder; 1493 wird der Dornenvertrag unterzeichnet, der der Gründung des Sabbat den Weg ebnet, 1496 der Vertrag von Tyros, infolgedessen die Tremere in Person Etrius' einen Fluch über die Assamiten verhängen, der es ihnen unmöglich macht, direkt das Blut anderer Kainskinder zu trinken. Parallel zu diesen globalen „Ordnungsmaßnahmen" kehrt Etrius in seiner Heimatstadt mit eisernem Besen; 1522 läßt Ferdinand I., eine Marionette des Ventrue Heinrich von Volstag, auf Drängen des Ratsherrn beim „Wiener Neustädter Blutgericht" die Führer der ständischen Opposition hinrichten, die sich gegen ihn erhoben haben. Im Zuge dieser Maßnahme gelingt es von Volstag, Kontrolle über den Adel zu erlangen. Valerianus verläßt angewidert die Stadt.

1485-90 hält der Ungar Matthias I. Corvinus Wien besetzt. Er ist eine Marionette der ungarischen Ventrue, die mit dieser Maßnahme versuchen, die Stadt für ihren Clan und damit für Valerianus zurückzufordern. Als die Wiener mit Unterstützung der Tremere die Belagerung beenden, begräbt Valerianus seinen Führungsanspruch ein für allemal.

Etrius nutzt die Gunst der Stunde, die seinen Clan in so hohem Ansehen in der Stadt stehen läßt. Er reist nach Ceoris und bringt Tremere von Ceoris nach Wien in sein altes Gildehaus, denn aufgrund der fortgesetzten kriegerischen Auseinandersetzungen in Transsylvanien sieht er den Schlaf des Vorsintflutlichen - und ihn selbst - in Ceoris gefährdet. Die Stellung des Clans in Wien wird ausgebaut. Lotharius legt das Prinzenamt nieder; der „Wiener Sonderweg" einer Camarillastadt ohne Prinz, aber mit Rat der Erstgeborenen - in Wien „Geheimrat" genannt - beginnt. Im ersten Rat sitzen Lotharius, Maria y Aragon, Isaak Wiener für den Clan Nosferatu und der Stadtgründer Valerianus, der schon bald darauf von seinem Kind Konrad von Babenberg ersetzt wird.

Etrius übernimmt die Gildehausleistung und wird als Herrscher Wiens fortan von Valerianus unterstützt. Vier Jahre später oktroyiert Ferdinand der Stadt eine neue Ordnung, die das Bürgertum aller politischen Rechte beraubt und die Ämter der Stadt in Behörden unter Kontrolle der Tremere und Ventrue umwandelt. Im selben Jahr unterliegt der ungarische König Ludwig II. den Türken. Böhmen und Ungarn fällt an das Haus Habsburg und damit faktisch an den Clan der Usurpatoren, auch wenn Valerianus die Habsburger steuert - er wird mittlerweile mehr oder minder offen des Clansverrats bezichtigt. Doch derart harte Maßnahmen erzeugen Gegenreaktionen: 1529 *kommt es zur 1. Türkenbelagerung* Wiens, mit der die Assamiten Rache für Tyros nehmen wollen. Nur schlechtes Wetter und eine schwierige Versorgungslage verhindern die Einnahme der Stadt. Allerdings wird Lotharius im Zuge dieses Geschehens Opfer eines Assamiten. Der Innere Zirkel tritt zusammen und erneuert die mächtigen Rituale, die über dem Gildehaus liegen und breitet sie über die ganze Stadt aus. Das Gildehaus wird ausgebaut und mit zusätzlichen Verteidigungsmaßnahmen versehen. Von Volstag verschwindet spurlos.

In Wien wird berichtet...

Als die Türken im Jahre 1529 Wien zum ersten Male belagerten, kam die Stadt in arge Bedrängnis. Die wilden Krieger unternahmen furchtbare Stürme auf die Mauern und gruben unterirdische Gänge, in denen sie Pulver anhäuften, um die Stadt zu sprengen.

Überall waren Wasserschalen aufgestellt, um rechtzeitig zu bemerken, wenn der Boden vom Graben zitterte. Wo die Strauchgasse in die Freyung einmündet, stand zu dieser Zeit ein fleißiger Bäcker, dessen Backofen nie kalt wurde. Es begab sich, daß er eines Nachts allein in der Backstube saß, als er in der Tiefe Schaben und Klopfen und gar das Wort „Allah" vernahm! Da rief er um Hilfe und hieß die braven Leut', die sich versammelten, Wasser heranzuschaffen. Denn im Boden, von wo aus der Meister die Geräusche gehört, befand sich eine Eisenplatte und darunter ein Loch, in welches er das Wasser laufen ließ. Da drang Wehgeschrei und Angstgebrüll von unten herauf, und als der Stephansdom Mitternacht schlug, waren die meisten Heiden elendiglich ersoffen. Da raufte sich Sultan Soliman vor Wut die Haare - um Mitternacht noch hatte er sich als Sieger geglaubt - und befahl unter tausend Verwünschungen, die Zelte abzubrechen und den Rückzug anzutreten.

Der Bäcker und seine Gesellen wurden gefeiert, und das Haus bekam den Namen „Heidenschuß", nach den Türken, die damals Heiden genannt.

1541 fällt ein Drittel der Bevölkerung einer neuerlichen Pestepidemie zum Opfer, die von Jorska zu verantworten ist. 1551 beruft Ferdinand, der mittlerweile ohne die Einflüsterungen von Volstags agiert, die ersten Jesuiten nach Wien - als Kämpfer gegen den bereits weitverbreiteten Protestantismus. Er stärkt so, ohne es zu wollen, die Leopoldsgesellschaft. Die damit beginnende Krise zwischen Ventrue und Tremere eskaliert 1575, als der Ventrue Gustav Breidenstein, Prinz von *Berlin, den zu* Untersuchungen in die Spreemetropole gekommenen Tremere-Justicar Karl Schreckt pfählt und ihn ins Wiener Gildehaus überstellen läßt; daraus resultiert ein tiefes Zerwürfnis der beiden zumindest in Wien bisher einigen Clans. Erst als Valerianus 1620 nach Wien zurückkehrt, kann er in einem Abkommen die Auseinandersetzungen beilegen.

1645 erreicht der 30jährige Krieg Wien. In seinen Wirren reinigen die Tremere und Ventrue Wien und Umgebung weitestgehend vom Sabbat.

1679 fallen 50.000 Menschen der Pest zum Opfer, was auf einen Besuch Rabbats beim Thronratsmitglied der Nosferatu zurückzuführen ist, bei dem sie Augustin zeugt, der fortan den Platz im Rat einnimmt.

1683 machen die Assamiten einen als 2. Türkenbelagerung getarnten erneuten Versuch, das Gildehaus einzunehmen; an der Rettung Wiens ist Prinz Eugen, eine Marionette Valerianus', maßgeblich beteiligt. Dieser Schachzug des Ventrue eint die beiden führenden Clans der Stadt endgültig. Um weiteren Erstürmungsversuchen vorzubeugen, wird der „Linienwall" angegangen und 1704 fertiggestellt, eine Stadtmauer um den neuen, größeren Stadtkern und gemeinsames Projekt der Tremere und der Ventrue. Bald darauf zieht sich Valerianus aus der Politik zurück, um sich 1710 den Inconnu anzuschließen; dieTremere regieren jetzt unangefochten. Etrius zeugt Astrid Thomas.

Die Jahre 1711-40 bringen die Blütezeit des Wiener Barock; in dieser Zeit erstarkt der Einfluß Maria y Aragons. Diese friedliche Zeit endet am 23. 9. 1740, als die Preußische Armee auf österreichisches Gebiet vordringt. So versuchen die deutschen Ventrue, ihren Einfluß wiederzuerlangen, doch die Tremere halten Wien mit starker Unterstützung Maria y Aragons. Im selben Jahr beginnt die Regentschaft Kaiserin Maria Theresias, auf die das Haus Tremere insgesamt, vor allem aber Etrius' Kind und Geliebte Astrid Thomas großen Einfluß haben. In dieser Zeit wird die Wiener Medizinische Schule gegründet, die allgemeine Schulpflicht eingeführt, die Staatsverwaltung in Wien zentralisiert, die Folter verboten, die Leibeigenschaft gemindert und Schloß Schönbrunn, wo Konrad von Babenberg lange seine private Zuflucht hatte, ausgebaut - Astrid Thomas' segensreicher Einfluß ist an allen Ecken und Ende zu spüren. Die von Maria Theresia veranlaßte erste „Seelenkonsignation" (Volkszählung) 1754 registriert 175.000 Einwohner.

1765-90 betreibt Joseph II., ältester Sohn Maria Theresias, unter dem Einfluß der Tremere und der Technokratie eine Politik der Aufklärung, den sogenannten „Josephinismus", und Wien erblüht. Das beunruhigt Maria y Aragon, die Konkurrenz für Paris fürchtet, so sehr, daß sie sich an Villon, den dortigen Prinzen, um Hilfe wendet. Ihr Ruf verhallt nicht ungehört: 1805 besetzt Napoleon Wien. Der Clan Toreador beginnt, massiven Druck auf die Tremere auszuüben. Im Jahr darauf legt Franz II. die Kaiserkrone nieder; Wien ist nun nicht mehr Hauptstadt des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. Nun, da die Toreador sich als Sieger sehen, stimmen sie einem Friedensschluß mit Napoleon zu. 1809 marschiert dieser auf Geheiß Villons zum 2. Mal in Wien ein, da sich die Tremere nicht an Abreden gehalten haben. Das Schicksal Wiens scheint besiegelt, doch dann erleidet Napoleon (und mit ihm die Toraedor) bei der Völkerschlacht von Leipzig eine Niederlage. Beim Wiener Kongreß unter der Leitung Metternichs, einer Tremere-Marionette, ordnen die Diplomaten Europa 1814/15 von Wien aus neu. Der Einfluß der Toreador wird auf Frankreich zurückgestutzt.

Die Stadt zu schützen...

Das Jahr 1529 brachte die Türken vor Wien und den Clan der Assamiten sehr nah an einen Erfolg. Es war dieses Jahr, in dem der Innere Zirkel der Tremere zusammenkam, um diese Gefahr von der Stadt abzuwenden. Sie brachten mittels ihrer Thaumaturgie das Wetter auf ihre Seite und zwangen das Heer der Türken zum Rückzug. In Folge dieser Geschehnisse wirkten sie einen mächtigen thaumaturgischen Ritus zu ihrem Schutz. In ihrer Stadt definierten sie ihre Realität, wie sie es einst frei konnten, als sie noch sterbliche Magi vom Orden des Hermes gewesen waren. Noch heute, fast fünf Jahrhunderte später, ist es dieser Schutzritus, der die Souveränität der Tremere stützt und ihre Sicherheit garantiert. Aber es gab und gibt viele Versuche, diesen Schutzritus zu unterwandern, zu schwächen und ihn letztlich zu vernichten. Bis heute waren diese Bemühungen zwar nicht von Erfolg gekrönt, doch kam manch einer seinem Ziel schon gefährlich nahe. Die schützende Barriere ist nicht mehr das, was sie einst war. Und es wird sich zeigen müssen, ob der Innere Zirkel ein weiteres Mal geschlossen zusammentritt, um sein Allerheiligstes zu schützen, oder ob man versuchen wird, ein Zerbrechen der Barriere als Schwäche Etrius' auszulegen, um ihn zu ersetzen...

System: Der Ritus, den der Innere Zirkel der Tremere einst über ganz Wien wirkte, liegt über dem heutigen 1. Bezirk, der damals die ganze Stadt umfaßte. Innerhalb der Barriere, die durch den Ritus geschaffen wurde, ist es Vampiren, die nicht dem Clan Tremere angehören, unmöglich, die Disziplinen Auspex, Beherrschung, Präsenz, Thaumaturgie und Tierhaftigkeit anzuwenden. Gleichfalls ist es allen anderen übernatürlichen Wesen nicht möglich, diesen Disziplinen vergleichbare Kräfte zu wirken. Ausgenommen hiervon sind alle Magi, deren Schwierigkeit, um irgendeinen Effekt zu wirken, allerdings um 3 erhöht wird. Wie bereits erwähnt, haben die Tremere die Realität im 1. Bezirk festgelegt.

Außerdem kann man spüren, wenn sich ein übernatürliches Wesen der Barriere nähert. Dies wirkt grob in einem Umkreis von drei Kilometern, ist jedoch auch der Schutzmechanismus, der am ungenauesten arbeitet. Wird die Barriere von einem übernatürlichen Wesen überschritten, kennt man sein Wesen (Vampir, Werwolf, Wechselbalg, Magus, etc.) und seinen ungefähren Aufenthaltsort. Beide Kräfte der Barriere sind durch Verdunkelung oder vergleichbare Kräfte nicht zu umgehen.

Anmerkung: Natürlich steht es jedem Erzähler frei, dieses System seinen eigenen Vorstellungen von Wien anzupassen, und wir fordern Ihn auch dazu auf. Dies ist nur ein Vorschlag. Der Schutz kann selbstverständlich mächtiger sein, wenn Sie es so wollen, oder er kann ganz fehlen, wenn Sie glauben, er behindert *Ihre Chronik*. Passen Sie ihn Ihrem Spiel an, denn es ist Ihre Welt der Dunkelheit!

Schrei nach Freiheit

1848 kommt es zur bürgerlichen Revolution; Metternich muß fliehen. Auslöser der Ereignisse ist ein Anarchen-Aufstand unter der Ägide von Babenbergs. Etwa zwei Jahre später erhält Wien durch Bauprojekte der Tremere in Zusammenarbeit mit Maria sein heutiges Aussehen. Gleichzeitig werden Vorstädte eingemeindet, wodurch die Einwohnerzahl Wiens auf über 2 Millionen Einwohner anwächst. Die Tremere zentralisieren dieVerwaltung und stärken ihre Kontrolle. 1856 wird im Rahmen der Stadterneuerung die alte Stadtmauer abgerissen.

1866 bricht der Krieg zwischen Österreich und Preußen aus. Gustav Breidenstein schlägt ins Deutsche Reich vordringende Tremere zurück. Im Jahr darauf wird die Doppelmonarchie Österreich-Ungarn ausgerufen, die einen weiteren Machtzuwachs der Tremere bringt.

Da die Ventrue ökonomische Interessen am Flußhandel auf der Donau haben, wird diese 1870-74 erstmals reguliert. 1873 kommt es dennoch zum Börsenkrach. Die Wirtschaft des Riesenreiches kollabiert, als die Giovanni und Ventrue mit einigem Erfolg versuchen, den ihre Machtbereiche bedrohenden Tremere auf der wirtschaftlichen Ebene beizukommen. Die Spannungen zwischen den Clans Ventrue und Tremere entflammen erneut. Die Allianz der Giovanni und Ventrue zerfällt unmittelbar darauf wieder. Aber auch Maria y Aragon gibt keine Ruhe; als Warnschuß für die für ihren Geschmack politisch zu aktive Toreador-Ahnin stecken die Tremere 1881 ihre Zuflucht, das Ringtheater, während einer Vorstellung in Brand; es kommen fast 400 Menschen ums Leben.

Ab 1890 betreiben die Tremere die Eingemeindung weiterer Vororte. Sie zentralisieren weiter die Verwaltung und stärken ihre Kontrolle. Eines ihrer Werkzeuge dabei ist der christsoziale, antisemtische Bürgermeister Dr. Karl Lueger; in dessen langer Amtszeit 1897-1910 entstehen allgemeine Wohlfahrtseinrichtungen, die Versorgungs- und Verkehrsbetriebe werden kommunalisiert und die Straßenbahn elektrifiziert.

Der Zorn der Könige

Der bosnische Student Gavrilo Princip, ein Ghul des Berliner Prinzen Gustav Breidenstein, ermordet am 28. Juni 1914 Thronfolger Franz Ferdinand und seine Gemahlin Sophie. Genau einen Monat nach diesem Ereignis erklärt die Monarchie Serbien den Krieg. Durch den Krieg zerfällt die Donaumonarchie Österreich-Ungarn, und die Tremere verlieren weiter an Einfluß im Deutschen Reich. Wien liegt wirtschaftlich darnieder; die österreichischen Ventrue und Gustav sind zerstritten. Erst 1919 wird der Friedensvertrag von St. Germain geschlossen; das Land trägt fortan den Namen Republik Österreich. Natürlich hat der Graf von St. Germain bei diesem Friedensschluß die Finger ebenso im Spiel wie die Magi der Neuen Weltordnung. Doch der Friede ist nicht von langer Dauer: 1934 tobt der Bürgerkrieg der Sozialisten gegen die Faschisten in Wien; die braunen sterblichen Marionetten der Ventrue und Tremere und die Anarchen schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Nur bemerkt von den mächtigsten Ahnen des Clans Tremere wird derweil eine andere Kraft immer stärker: die Technokratie und allen voran die NWO.

Weltenbrand

Am 14. 3. 1938 marschiert die deutsche Wehrmacht ein; Gustav Breidenstein erstickt so gewaltsam erneute Anarchenaufstände. Mit seiner Billigung werden im 2. Weltkrieg alle österreichischen Juden getötet. 1945 zerstören mehr als 50 Luftangriffe der Alliierten 25% aller Wohnungen und Industrieanlagen, die Stadt wird in 4 Besatzungszonen aufgeteilt. Hinter dem Ende des 2. Weltkriegs stehen der Orden des Hermes und die Verbena; letztere schicken einen der Ihren, Cedrick, aus dem Umland direkt nach Wien hinein.

Tremeres Erwachen

1955 wird der österreichische Staatsvertrag geschlossen, der den Abzug der Alliierten und die Unabhängigkeit Österreichs bringt. Das Land verpflichtet sich zu immerwährender Neutralität und wird UNO-Mitglied. Tremere erwacht und macht zusammen mit Etrius seinen trotz allem noch immer vorhandenen Einfluß beim Orden des Hermes geltend, um Wien - das Umland interessiert beide weniger - ein Chance für ein weiteres Existieren zu verschaffen. 1961, mitten im Kalten Krieg, treffen sich Kennedy und Chruschtschow in Wien. Dieses Treffen wurde von russischen Brujah und den Tremere herbeigeführt, allerdings werden die Brujah in ihrem Tun gelenkt von der Neuen Weltordnung. Die Tremere - die damals noch Washington kontrollieren - versprechen sich von der Zusammenkunft die Chance, Einfluß in der Sowjetunion zu erringen.

1967 wird Wien Sitz der UNIDO, was den wirtschaftlichen Interessen der Ventrue entgegenkommt. Im darauffolgenden Jahr verlieren die Tremere die Kontrolle über Washington, D. C.; ihre Marionette Kennedy wird erschossen. Wieder ein Jahr später wird auf Drängen der Nosferatu mit dem Bau der U-Bahn begonnen.

Ein Jahrzehnt später wird Wien durch die von den Usurpatoren betriebene Eröffnung der UNO-City dritter UNO-Hauptsitz. Dies garantiert den Tremere einen verstärkten weltweiten Einfluß ihrer Stadt. Das für die weltweite Abrüstung bedeutsame Gipfeltreffen zwischen Jimmy Carter und Leonid Breschnew, eigentlich ein Aussöhnungsversuch der Tremere mit den russischen Brujah, findet hier statt.

1983 feiert Wien den 300. Jahrestag der 2. Türkenbelagerung; bei dieser Gelegenheit findet eine Ratssitzung des Inneren Zirkels statt. Im Jahr darauf wird Helmut Zilk, ein Gefolgsmann Etrius', neuer Oberbürgermeister.

1986 wird der Benediktinerpater Hermann Hans Groer neuer Erzbischof von Wien, was zu verstärkten Aktivitäten der Leopoldsgesellschaft führt. Unter dem Einfluß Marie-Claude Dumas', der seit dem spurlosen Verschwinden Maria y Aragons in den Wirren des Ersten Weltkriegs für den Clan der Rose im Geheimrat sitzt, erhalten die großen Bühnen der Donaumetropole mit Peter Weck, Otto Schenk, Claus Helmut Drese und dem Bochumer Claus Peymann neue Intendanten. Auf dem politischen Parkett beginnt die 4. Internationale „Konferenz für Sicherheit und Zusammenarbeit" (KSZE). Parallel dazu treffen sich in der Stadt einflußreiche Kainiten, die alarmierende Zeichen bezüglich Rußlands wahrgenommen haben.

Am 1. 4. 1989 wird die im Alter von 96 Jahren verstorbene Ex-Kaiserin Zita von Habsburg, die letzte Kaiserin von Österreich und Königin von Ungarn, unter großer Anteilnahme der Bevölkerung in der Kapuzinergruft beigesetzt.

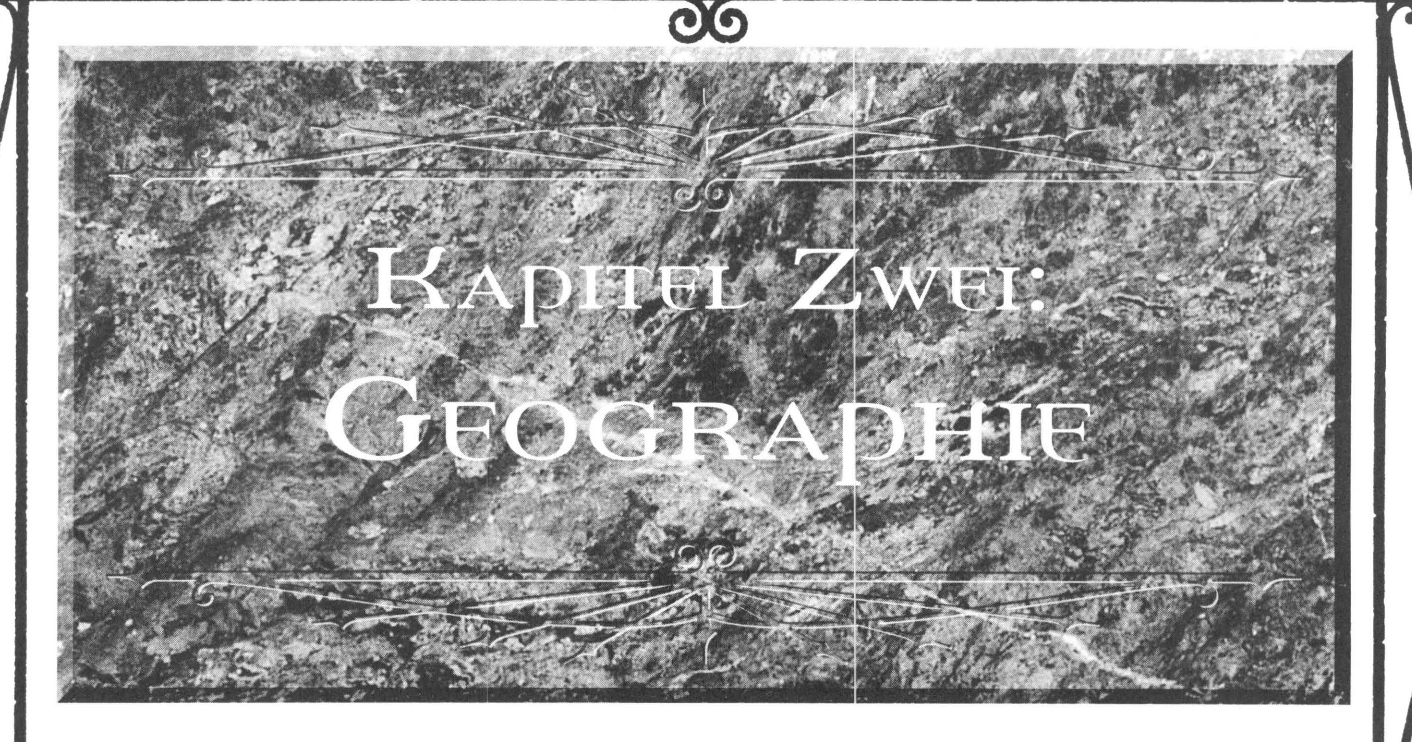
Ab 1990 rückt Wien durch die Öffnung des Eisernen Vorhangs wieder ins Zentrum Mitteleuropas, werden wirtschaftliche, kulturelle und politische Kontakte neu belebt. Die Tremere müssen mit Flüchtlingsströmen aus dem Osten fertigwerden. Unter ihnen befinden sich eine Brujah und ein Malkavianer, die aus der ehemaligen Sowjetunion geflohen sind.Am 29. 6. stirbt der SPÖ-Politiker Bruno Kreisky, 1970-1983 österreichischer Bundeskanzler, im Alter von 79 Jahren in Wien; zu seinen besonderen Verdiensten gehört es, einen Frieden mit dem Hause Habsburg ausgehandelt und sich für eine Lösung des Nahostkonfliktes eingesetzt zu haben. Er wird Opfer eines Sabbat-Anschlags.

Im Mai 1991 entscheiden sich die Wiener bei einer Volksabstimmung überraschend gegen die Abhaltung der EXPO 1995, ein von den Tremere gesteuertes Ergebnis, um die Toreador in ihre Schranken zu verweisen. Das nach Plänen von Friedensreich Hundertwasser gestaltete KunstHaus Wien nimmt den Museumsbetrieb auf; dies ist ein Trostpflaster Etrius' für die von der Expo-Ablehnung tödlich beleidigten Toreador.

Im November 1992 zerstört ein Großbrand infolge eines Brandanschlags der Anarchen um Marc Krieger den Redoutentrakt der Hofburg, der bis Mitte der neunziger Jahre wiederaufgebaut wird. Im Jahr darauf wird das neue Jüdischen Museum eröffnet, für dessen Finanzierung der Frankfurter Nosferatu Meyer Amschel Rothschild und die enigmatische Figur des Trödlers aufkommen. Im Dezember wird Helmut Zilk durch ein Briefbombenattentat der Anarchen schwer verletzt. Wieder ein Jahr später beginnen die Bauarbeiten auf dem Gelände der geplanten Donau-City, die sich zusammen mit der angrenzenden UNO-City zu einem zweiten, hochmodernen Stadtkern Wiens entwickeln soll. Die Tremere versuchen, so die starken Aktivitäten der Sterblichen räumlich weiter vom Gildehaus zu trennen. 1995 tritt Österreich der EU bei, und Michael Häupl löst OB Helmut Zilk ab.







Kapitel Zwei: Geographie

In Wien war alles schön.
Viel Geld und viel Luxus.
Aber infolge der Frömmelei der Kaiserin war es außerordentlich schwer,
sich Cysterns Freuden zu verschaffen,
besonders für Fremde.

— Giovanni Giacomo Casanova

Wien, Wien, nur Du allein...

Als die Stadt der Träume besingt das alte Wienerlied, dessen Text die Überschrift dieses Abschnitts entnommen ist, die Donaumetropole, deren Name durchaus auch heute noch Assoziationen an Kaiserpracht und K. u. K-Seligkeit wachruft. Die Stadt der Tremere liegt heute in vielerlei Hinsicht am Schnittpunkt: Hier treffen sich Voralpenland und Pannonische Tiefebene, hier prallen Ost und West aufeinander und, wie jeder Wiener versichern wird, „drei Schritt östlich von der Stadtgrenze beginnt der Balkan."

Eine Frontstadt ist Wien auch für die Kainskinder, und daß in ihren mannigfaltigen offenen und verdeckten Konflikten nicht noch viel mehr gerade junge Kainskinder zerrieben werden, verdankt sie dem prominenten Vertreter des Clans schlechthin, der im Grunde gleichbedeutend mit Wien ist: Etrius vom Haus und Clan Tremere. Im Gildehaus sitzend nutzt er die endlosen Nächte einsamer Wacht über den Sarg des in Starre schlummernden Clansgründers seit Jahrhunderten, um die Entwicklung der Stadt, die nicht nur er faktisch als seine Domäne ansieht, zu lenken.

Im Grunde also ist trotz des schon angesprochenen Wiener Sonderweges die Stadt ohne Prinz spätestens seit der Gründung des Geheimrats 1492 das Lehen des Wiener Ratsherrn. Klosterneuburg, Korneuburg und Stammersdorf sind seine nördlichen Grenzstädte, im Westen erstreckt es sich bis zum Tulner Feld und im Süden bis nach Baden. Im Osten ist seine Ausdehnung am größten, hier reicht das Lehen Wien bis zur Grenze zur Slowakei. Dort lauern bis auf den heutigen Tag die Tzimisce auf Rache.

Offiziell regiert heute der Geheimrat (siehe **Kapitel Vier: Klüngel**) Stadt und Lehen Wien. Etrius trifft die anderen Ratsherren traditionell alle sieben Wochen einmal im Oberen Belvedere. Diese Sitzungen bestimmen über das Wohl und Wehe der Kainiten und der rund 2 Millionen sterblicher Einwohner der Domäne Wien.

Klosterneuburg hat eine Sonderstellung innerhalb der Domäne, denn im dortigen Augustiner-Chorherrenstift residiert Valerian. Etrius hat seinem alten Mitstreiter die 14 Kilometer nördlich von Wien gelegene Kleinstadt mit ihren 22000 Einwohnern, die fast mit dem nördlichen Wien zusammengewachsen ist, als eigenes Lehen überlassen. Offiziell ist der Stadtgründer dem Geheimrat zwar Rechenschaft schuldig, doch er hat sich seit über 200 Jahren bei keiner Sitzung mehr blicken lassen. Eine weitere Sonderstellung hat das Dorotheum, das große Pfandleihhaus der Stadt, das allein dem geheimnisvollen Nosferatu untersteht, den man als den *Trödler kennt. Dieser sorgt* dafür, daß seine Interessen im Geheimrat durch seinen Clansbruder Augustin angemessen vertreten werden.

Die Elysien Wiens

- Albertina
- Augustiner-Chorherrenstift Klosterneuburg
- Augustinerkirche
- Dorotheum
- Gildehaus der Tremere
- Hofburg
- Hotel Sacher
- Kapuzinerkirche
- Kunsthistorisches Museum
- Museum des 20. Jahrhunderts
- Museum für Angewandte Kunst
- Museum für Völkerkunde
- Museum mittelalterlicher österreichischer Kunst
- Museum moderner Kunst
- Oberes Belvedere
- Rathaus
- Schloß Schönbrunn
- Staatsoper
- Stadttempel
- Universität



Wien - die Metropole an der Donau

In kaum einer Stadt Europas war nun der Drang zum Kulturellen so leidenschaftlich wie in Wien. Gerade weil die Monarchie, gerade weil Österreich seit Jahrhunderten weder politisch ambitioniert noch in seinen militärischen Aktionen besonders erfolgreich gewesen, hatte sich der heimatliche Stolz am stärksten dem Wunsche einer künstlerischen Vorherrschaft zugewandt.

— Stephan Zweig

Wer Wien bereisen will, braucht Zeit. Wien kann man ebensowenig in einer Woche Aufenthalt verstehen wie die verschlungenen Machtstrukturen der Tremere-Hochburg, egal, ob man nun vom Verhältnis der verschiedenen in der Stadt vertretenen Clans oder gar von den clansinternen Ränken und Querelen spricht. Und dennoch macht der krasse Gegensatz zwischen den Prachtbauten des I. Bezirks und etwa den Bezirken X bis XXIII, allesamt ehemalige Dörfer und Streusiedlungen, deutlich, wo das untote Herz der Donaumetropole schlägt.

Der österreichisch-ungarische Vielvölkerstaat war Schmelztiegel für Menschen und Kainskinder aller Art, und die mannigfaltigen Einflüsse seiner Bewohner haben das Stadtbild geprägt und notwendigerweise diversifiziert. Wie schon früher, so liegt Wien auch heute noch am Kreuzungspunkt wichtiger Hauptverkehrsadern - dort eben, wo die alte „Bernsteinstraße" die Donau, Hauptschiffahrtsweg des Landes, überquert.

Und es sei hier noch einmal gesagt: Wien ist unumstößlich die Stadt des Hauses und Clans Tremere. Hier liegt der Clansgründer selbst in Starre, und sein Hüter, Ratsherr Etrius, *ist* in allen wesentlichen Belangen Wien. Kaum ein Kainskind, auch und gerade nicht seine Clansgeschwister, ahnen, wie unangefochten seine Kontrolle über die Stadt ist.

Im folgenden haben wir der Einfachheit halber die Stadt in drei konzentrischen Kreisen gleichende Bereiche aufgeteilt und diese sowie die wichtigsten Örtlichkeiten darin eingehend beschrieben. Schauen Sie mit uns in die ungleichen Gesichter Wiens: UNO-City und Prater, Hans-Hollein-Haus und Schloß Schönbrunn, Postmoderne und Volksgarten, Wiener Schmäh und Zentralfriedhof und vielerlei Facetten mehr.

Die Innere Stadt

Es ist nicht schwer, sich in Wien zurechtzufinden. Genau in der Mitte der Stadt steht der Stephansdom. Im Gildehaus, einem Barockpalast in der Kärntner Straße, schlägt das Herz des Clans der Usurpatoren: Hier residiert Etrius, hier finden die allsiebenjährlichen Ratssitzungen



WIEN ● INNENSTADT
Votivkirche
Roosevelt-platz
Sigmund Freud Park
Alserstrasse
Universitätsstr.
Landesgericht
Universität
Schottenstift
Börse
Concordia-pl.
Rudolfs-pl.
Passauer-pl.
Maria am Gestade
Morzin-pl.
Schweden-platz
Franz-Josefs-Kai
Donaukanal
Praterstrasse
Taborstrasse
Nestroy-pl.
Czernin-pl.
Israel. Tempel
Hollandstrasse
Salztor-br.
Unt. Donaustr.
Dampfschiffstr.
Julius Raab-Pl.
Urania
Radetzkystrasse
Florianigasse
Schmidt-Pl.
Rathaus
Rathausplatz
Rathauspark
Burgtheater
Minoriten-pl.
Herrengasse
Hoher Mkt.
Juden-pl.
Kirche am Hof
Freyung
Tuchlauben
Graben
Kohlmarkt
Pestsäule
Stephansplatz
Stephansdom
Rotenturmstr.
Fleischmkt.
Hauptpostamt
Dr. Ig. Seipel-Pl.
Wollzeile
Dr. K. Lueger-Pl.
Regierungsgebäude
Finanz-landes-direktion
Zollamtstr.
Stadiong.
Parlament
Auerspergstr.
Josefsgasse
Trautsong.
Schmerling-pl.
Theseus Tempel
Volksgarten
Ballhaus-pl.
Michaeler-pl.
Josefs-pl.
Helden-platz
Neue Hofburg
Augustinerkirche
Albertina
Albertina-pl.
Lobkow.-pl.
Kapuz. K.
Kärntner Strasse
Franziskaner-pl.
Singerstr.
Himmelpfort-g.
Johannesgasse
Annagasse
Weihburgg.
Ronacher Fernsehtheater
Seilerstätte
Stubenring
Parkring
Stadtpark
Landstrasse
Invalidenstrasse
Marxergasse
Ungargasse
Beatrixgasse
Am Heumarkt
Naturhist. Museum
Museumstr.
Volkstheater
Neustiftgasse
Burggasse
Maria Ther.-Platz
Kunsthist. Museum
Burggarten
Mozart D.
Goethe D.
Opernring
Staatsoper
Oper
Schiller-pl.
Rob. Stolz Pl.
Messeplatz
Messepalast
Getreidemarkt
Mariahilfer Strasse
Stiftskaserne
Technische Universität
Sezession
Österr. Verkehrsbüro
Karlsplatz
Handels Akademie
Musikverein
Kärntner Ring
Schwarzenbergplatz
Schwarzenbergstr.
Schubertring
Beethoven-pl.
Wiener Eislaufverein
Konzerth. Akad. Theater
Lothringerstr.
Heumarkt
Rechte Bahngasse
Tierärztliche Universität
Lindengasse
Sechskr.
Rochusg.



statt, hier wird unterrichtet und Recht gesprochen, hier trifft sich der Wahre Geheimrat und lenkt die Geschicke der Stadt, und vor allem schlummert in einer Höhle tief unter den Fundamenten des Baus Tremere selbst.

Rundherum um diese beiden Bauwerke erstreckt sich das Stadtzentrum, die sogenannte „Innere Stadt", der I. Bezirk Wiens innerhalb der mittelalterlichen Festungsmauern. Hier werden an der Akademie der Bildenden Künste Maler, Bildhauer, Graphiker, Bühnenbildner, Konservatoren und Architekten unterrichtet, hier kann man in der Albertina fast zwei Millionen graphische Exponate bestaunen. Die Festungsmauern selbst allerdings wurden Mitte des 19. Jahrhunderts abgerissen, um den prachtvollen Ringstraßen Platz zu machen, der gestaltgewordenen (wenn auch schon im Niedergang befindlichen) Donaumonarchie und der emporstrebenden Bürgerseligkeiten. Der so entstandene „Ring", eine Abfolge breiter Boulevards, ist in typischer Wiener Manier natürlich keineswegs kreis-, sondern hufeisenförmig. Zusammen mit dem Franz-Josefs-Kai entlang des Donaukanals umfaßt er das Stadtzentrum Wiens. In diesem Bereich, nämlich am nördlichen Rand der sogenannten Stadtterrase, dort, wo ein Donauarm - der heutige Donaukanal - ein Steilufer bildete, lag auch das Römerlager Vindobona (s. **Kaptel Eins**), die Keimzelle des heutigen Wien.

In Wien wird berichtet,...

...daß es dort ein altes Klostergemäuer gibt, in dem seit Jahren niemand hauste. Es sei nicht geheuer, sprachen die Leute, das klägliche Miauen einer Katze hatte so mancher schon vernommen, es hieß, die Katze sitzt auf einer Truhe voll Gold. So dachte ein wackerer Mann, den Schatz zu heben, und gesagt, getan stieg er in das Gewölbe hinab, und siehe, da sah er auf einer eisernen Truhe eine riesige, blauleuchtende Katze sitzen, die fauchte und zischte, daß Gott erbarm!

Der Mann jedoch ließ sich nicht beeindrucken, trat näher und bemerkte voll Freude, daß Gold ihm aus der Truhe entgegenblitzte! Schnell füllte er seine Taschen, da wurde die Katze immer wilder und größer und hieb nach ihm mit scharfen Krallen!

Da floh der Mann in wilder Hast. Ein reicher Mann war er so geworden.

Doch die Hiebe der Katze hatten ihn so zugerichtet, daß er Wochen später an Wundfieber starb.

Seit diesem Tage heißt das finstre Stadtviertel um die Ruprechtskirche Katzensteig.

Die Straßen der Inneren Stadt sind es, die schon von Anfang an Tummelplatz der untoten Herren Wiens waren. Hier schmiedet die Inquisition seit Jahrhunderten ihre Ränke im Stephansdom und der Kapuzinergruft. Hier hatten die Lasombra ihren Stammsitz in der Annakirche, die Tzimisce den ihren im Basiliskenhaus.

In Wien wird berichtet,...

... daß in der Schönlaterngasse ein schreckliches Ungeheuer sein Unwesen trieb. Aus einem Brunnen lugte es hervor, sein Blick ließ das Blut in den Adern gefrieren, und ein Pesthauch entströmte seinem Leib. Der Gesell des Bäkkers, ein wackerer Bursch ließ sich in den Brunnen abseilen und erblickte eine Bestie mit Hahnenkopf und Natternschwanz, einen Basilisken, geschlüpft aus einem Ei, von einem Hahn gelegt und von einer Kröte ausgebrütet. Da ließ der Stadtrichter den Brunnen mit Steinen anfüllen. Schon war der Spuk vorbei – der Gesell jedoch, den raffte der Pesthauch hinweg. Seitdem heißt das Haus, in dem der Brunnen stand, bis zum heutigen Tage Basiliskenhaus.

Im I. Bezirk steht auch das sagenumwobene Gildehaus, und hier residiert zuweilen Sir Francis Hattenborough, Vertreter des Clans der Gelehrten in Wien, in Räumen der Böhmischen Hofkanzlei. Und im gesamten I. Bezirk verspüren empfindsame Kainskinder wie einen Alpdruck die Nähe Tremeres. Im Gildehaus schlummert er, und dort hält sein Hüter, seine Stimme, sein Reichsverweser Etrius seit Ewigkeiten, wie es scheint, und unverrückbar Hof.

Das Gildehaus

Das Gildehaus der Tremere in der Kärntner Straße gehört zu den traditionsreichsten und bedeutendsten Bauten Wiens. Die hier getroffenen Entscheidungen sind für den gesamten Clan der Hexenmeister richtungsweisend, und ein Ruf nach Wien - also ins Gildehaus - hat selten etwas gutes zu bedeuten.

Erbaut wurde das Gildehaus auf Betreiben Etrius' 1676 auf den Grundmauern von dessen altem Gildehaus, das im Dreißigjährigen Krieg weitgehend zerstört worden war. Direkt nach der Fertigstellung erklärte der Ratsherr den neuen Bau zum Elysium. Im Jahre 1888 erfolgte in Anwesenheit Tremeres, der Ende des 19. Jahrhunderts für einige Jahre wach war, die Einweihung eines Seitenanbaus, in dem nicht dem Clan zugehörige Gäste der Tremere sicher untergebracht werden können. Der Zutritt zum Gildehaus ist nur auf persönliche Einladung (oder Befehl) eines der dort dauerhaft wohnenden Tremere erlaubt. In einer tiefen Höhle noch unterhalb der tiefsten Kellergewölbe des Gildehauses befindet sich der in Starre liegende Leib Tremeres, des Clansgründers selbst. Zumeist kümmert sich der Erzdiablerist nicht um die Belange der Stadt, doch gelegentlich ruft er Etrius in sein verborgenes Lager herab und übermittelt ihm auf telepathischem Wege Anweisungen. In letzter Zeit ranken sich immer mehr Gerüchte um den Zustand des Clansgründers; möglicherweise befindet er sich im Stadium einer Verpuppung oder Mutation. Niemand weiß das so genau, genausowenig, wie feststeht, wohin die finsteren Gänge führen, die sich von der Kaverne mit dem gläsernen Sarg Tremeres dem Vernehmen nach noch tiefer hinab in die Erde erstrecken. Wenn er sich aber das nächste Mal erhebt, dann steht eine größere Veränderung nicht nur in Wien, sondern in der gesamten Gesellschaft der Kainskinder an.

Hotel Sacher

Etrius ließ dieses Hotel 1876 durch den Hotelier Eduard Sacher bauen, berühmt wurde allerdings dessen zigarrenrauchende Witwe Anna, die den Sprößlingen reicher Familien - den sogenannten 'Sacherbuben' - unbegrenzten Kredit bis zum Erbantritt einräumte und diskrete Séparées einrichtete, die die Tremere noch heute für heikle Unterredungen nutzen. Über die 'Sacherbuben' kontrollierte der Clan einflußreiche sterbliche Familien, ohne sie zu Ghulen machen zu müssen.

Das Hotel Sacher ist bei Kainskindern aus aller Welt, die Wien besuchen möchten, als sichere Schlafstätte bekannt. Das Haus liegt zwar sehr zentral in der Stadtmitte - direkt hinter der Staatsoper, die die Toreador so sehr lieben, fast an der Ringstraße und nahe am Stephansdom -, ist aber ungeheuer laut, bietet keine gute Aussicht oder besonderen Komfort. In der „Roten Bar", wie das Kernstück Sacherscher Gastronomie heißt, finden Männer auch heute noch nur in Jackett und mit Krawatte Einlaß.

Die meisten Hotelangestellten sind Ghule der Tremere. Wer neu in der Stadt eintrifft, wird hier mit einem Ghul in Zivil zusammentreffen, der sie namens des Hauses und Clans Tremere willkommenheißt und ihnen die Regeln der Stadt erklärt. Das Hotel Sacher ist natürlich Elysium.

Kunsthistorisches Museum

Eine der bedeutendsten Kunstsammlungen der Welt ist das monumentale, zu Beginn dieses Jahrzehnts renovierte Kunsthistorische Museum am Maria-Theresien-Platz, dessen mächtige Kuppel eine Athene-Statue krönt. Seine Exponate sind auf acht Sammlungen verteilt. Das Hauptgebäude beherbergt die Ägyptisch-Orientalische Sammlung, die Antikensammlung, die Kunstkammer, die Gemäldegalerie und das Münzkabinett. Außer Haus befinden sich die Schatzkammern der Hofburg, die Sammlung Alter Musikinstrumente, das Ephesos-Museum und die Waffensammlung in der Neuen Burg, die Ausstellungsräume im Palais Harrach und die Wagenburg im Schloß Schönbrunn. Allein zum Hauptgebäude gehören 51 Säle. Besonders beliebt bei Kainskindern ist der Saal I, der sich mit dem Totenkult befaßt. Hier sind unter anderem große Sarkophage aus Stein, bemalte Särge aus Holz, Mumien, vergoldete Mumienmasken, Kanopen und sonstiges Grabinventar zu bestaunen.

Das Museum ist aus einem finsteren Grunde Elysium: In einem Gemälde von Hieronymus Bosch, das in der Gemäl-

degalerie hängt, haben die Tremere und die Toraedor der Stadt gemeinsam in einem Ritual den gemeingefährlichen Malkavianer Bosch eingeschlossen, als sich der Verdacht erhärtete, daß er einen gewaltsamen Umsturz in Wien und die Ausrottung ganzer Clans plante. Deshalb wird das Museum mitsamt seinem Umfeld von Kainskindern weitestgehend ignoriert.

Museum des 20. Jahrhunderts

Dieses Museum heißt korrekterweise eigentlich Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien und besteht aus zwei Ausstellungshäusern, dem bereits seit 1962 existierenden eigentlichen Museum des 20. Jahrhunderts und dem 1979 zusätzlich angemieteten Palais Liechtenstein. Ersteres war ehemals Österreichs Pavillon bei der Weltausstellung 1958 in Brüssel, der dann 1960-1962 von Karl Schwanzer im Schweizergarten wiederaufgebaut wurde. Monika Brunner beaufsichtigt dieses Elysium und schläft auch in den Kellern des sogenannte 'Zwanzigerhauses'. Es präsentiert im Erdgeschoß große Wechselausstellungen und im 1. OG eine 1991 von Monika neu kompilierte Sammlung. Schwerpunkte bilden hier Konzeptkunst, Minimal Art und Land Art von ca. 1960 bis heute. Neben Werken von Joseph Beuys sind unter anderem solche von Peter Halley, Mario Merz, Richard Serra, Sol Le Witt, Jannis Kounellis, Donald Judd, Lawrence Weiner, Hanne Darboven, Bertrand Lavier und Günter Förg zu bestaunen.

Es ist ein offenes Geheimnis, daß es im Palais Liechtenstein immer wieder zu Clanstreffen der Rosenkinder kommt. Hier ist auch Marie-Claude Dumas häufiger anzutreffen. Allerdings weiß niemand, nicht einmal Etrius, genau, ob es bei diesen Zusammenkünften tatsächlich, wie gemunkelt wird, um den Wunsch des Clans nach neuerlicher politischer Betätigungsmöglichkeit geht. In jedem Fall ist es dem Clan der Rose zu verdanken, daß Etrius so viele Museen zu Elysien erklärt hat.

Museum für Angewandte Kunst

Das Museum für Angewandte Kunst, kurz MAK, wurde 1864 als Österreichisches Museum für Kunst und Industrie gegründet und wird seither vom Clan der Rose finanziert. Die ständige Sammlung ist heute im Hauptgebäude am Ring untergebracht: Design, Kunsthandwerk, Kunst- und Gebrauchsgegenstände aus acht Jahrhunderten. Die Räume sind jeweils Epochen zugeordnet und wurden von bekannten zeitgenössischen Künstlern gestaltet: Romanik, Gotik, Renaissance, Barock, Rokoko, Klassizismus, Empire, Biedermeier, Historismus, Jugendstil und Orient. Außerdem gibt es Sammlungen zu Art Déco, zur Wiener Werkstätte und zum Design des 20. Jahrhunderts. Die Exponate werden durchweg ungewöhnlich präsentiert, so stehen etwa Bugholzstühle hinter großen Stoffbahnen und werden von hinten so angestrahlt, daß vor allem die interessanten Konturen sichtbar werden, und Leuchtschriftbänder durchziehen klassische Säle mit Biedermeiermobiliar.

Die Studiensammlung im Keller ist nach Materialien gegliedert: Metall, Textil, Keramik und Glas. Einige Räume sind ästhetisch herausragenden Möbelstücken verschiedener Epochen bis zur Gegenwart gewidmet.

Das Nebengebäude dient Wechselausstellungen zeitgenössischer Kunst. Direkt neben dem Haupteingang befindet sich die Buchhandlung Minerva, die in Sachen Design, Kunst, Architektur und Photographie sehr beschlagen ist. Café und Restaurant im MAK sind vom Architekten Hermann Czeck gestaltet und bieten beste Küche.

Unter den Exponaten befinden sich einige von Dumas mit Blut gemalte Bilder. Neben den Rosenkindern besuchen sowohl der Trödler und Augustin als auch die jüngeren Ventrue das MAK mit schöner Regelmäßigkeit.

Die Staatsoper

Die Wiener Staatsoper gehört weltweit zu den größten und prächtigsten Musiktheatern, hier präsentieren sich seit Bestehen zahllose prominente Komponisten und Dirigenten, internationale Solisten und Tänzer. Nach Franz Schalk, dem ersten Operndirektor, inszenierten am Haus der Musen über 30 Nachfolger, darunter Gustav Mahler, Richard Strauss, Herbert von Karajan und Karl Böhm. Sie alle waren mehr oder minder gleichermaßen Zielscheibe feuilletonistischen Spottes und Verehrungsobjekt höchsten Ranges. Per Gesetz erteilte die Republik Österreich ihrer renommiertesten Spielstätte den Auftrag, das gesamte Opernrepertoire zu pflegen, und so steht an 300 Abenden im Jahr täglich eine andere Oper oder ein anderes Ballett auf dem Programm.

Die Musikbesessenheit Wiens wurzelt tief in der Habsburgischen Geschichte. Die nachweisbar erste Oper des Wiener Kaiserhofs wurde 1625 zum Geburtstag Ferdinads II. in Anwesenheit keines Geringeren als Francois Villons, des Prinzen von Paris, inoffiziellen Herrschers ganz Frankreichs und Aushängeschild des Clans der Rose, aufgeführt, allerdings auf dem Hradschin, der Prager Burg, wo der Kaiser damals für ein halbes Jahr residierte. Nach dem Brand des Ringtheaters, mit dem die Tremere die politisch überaktiven Toreador und insbesondere Maria y Aragon maßregelten, übersiedelte die Hofoper 1869 an ihre heutige Spielstätte am Ring und wurde 1918 Staatsbetrieb. Heute hat Arabelle Rieux die Staatsoper unter ihren Fittichen, gelegentlich übertagt sie gar in den kavernenartigen Gewölbekellern des Fundus.

Albertina

Diese Sammlung graphischer Arbeiten wurde 1768 von Kaiserin Maria Theresias Schwiegersohn, Herzog Albert von Sachsen-Teschen, begründet. Die Albertina besitzt rund 45000 Zeichnungen und Aquarelle, circa 1,5 Millionen druckgraphische Blätter aus fünf Jahrhunderten und mehr als 35000 Bücher; damit gehört sie zu den bedeutendsten und umfangreichsten graphischen Sammlungen der Welt.

Schon aufgrund dessen fiel es den Tremere leicht, dem Drängen der Toreador, die Albertina zum Elysium zu erklären, nachzugeben. In diesem Punkt hätte der Clan der Rose einen etwaigen Konflikt auch sicher auf die Spitze getrieben.

Das Burgtheater

„Die Burg", wie Wiener diesen musealen Prachttempel kurz und bündig nennen, gehört zu den traditionsreichsten und bedeutendsten deutschen Sprechbühnen. Der klassische Burgtheaterstil und das Burgtheaterdeutsch waren lange Zeit richtungsweisend auf deutschen Bühnen, und ein Engagement am Burgthetaer markiert auch heute noch einen Höhepunkt in der künstlerischen Laufbahn eines deutschsprachigen Schauspielers.

Die Burg untersteht selbstverständlich der Ägide des Clans der Rose.

Akademie der Bildenden Künste

Hier werden, wie schon erwähnt, Maler, Bildhauer, Graphiker, Bühnenbildner, Konservatoren und Architekten unterrichtet. Zudem besitzt die vom Clan der Rose massiv protegierte und geförderte Akademie ein bedeutendes Kupferstichkabinett und eine kostbare Gemäldegalerie.

Ihr Gründer, Peter von Strudel, richtete 1692 in seinem 'Strudelhof' eine erste Kunstschule nach italienischen Vorbildern ein, die 1876 in das von Theophil Hansen im Stil der italienischen Renaissance errichtete Gebäude am Schillerplatz übersiedelte. Maler wie Egon Schiele und Albert Paris Gütersloh gingen aus der Akademie hervor, und an ihr lehrende Architekturprofessoren setzten im Stadtbild markante bauliche Akzente.

So waren fast alle 'Ringstraßen'-Baumeister Professoren der Akademie, ebenso wie der schon erwähnte Theophil Hansen, der außer dem Akademiegebäude das Musikvereinsgebäude und das Parlament schuf.

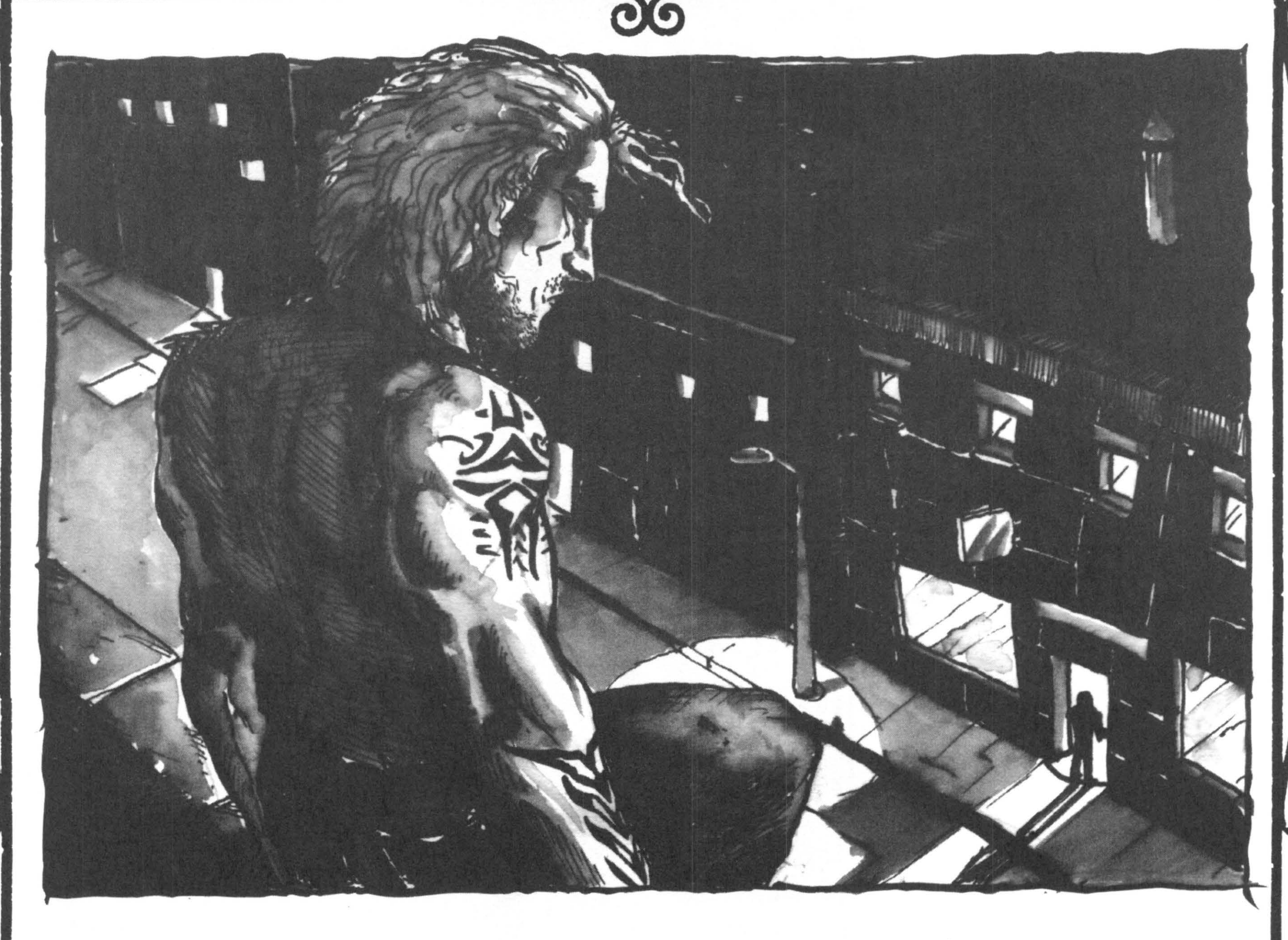
Das ehemalige Bürgerliche Zeughaus

Das an dem Platz Am Hof gelegene Bürgerliche Zeughaus ist ein herrliches Beispiel barocker Baukunst, das um 1530 errichtet und 1731 von Anton Ospel in wesentlichen Teilen umgebaut und erweitert wurde. Den krönenden Abschluß über der prächtigen Fassade bilden Mattiellis Allegorien von Ausdauer und Stärke, die eine riesige Weltkugel balancieren. Hier ist häufiger der Brujah Sir Francis Hattenborough anzutreffen.

Die Hofburg

Die kaiserliche Burg im I. Bezirk war mehr als sechs Jahrhunderte Residenz der Herrscher Österreichs, von hier aus regierten die Habsburger ihren Vielvölkerstaat,





dessen Existenz 1918 mit Ende des 1. Weltkriegs endete. Hier wurde europäische Geschichte geschrieben, von hier aus steuerte Kaiserin Maria Theresia ihre Politik und beklagte die militärischen Niederlagen gegen das Preußen Friedrichs des Großen. Hier organisierte der engagierte Aufklärer Joseph II. seine Reformen, und hier litt Kaiser Franz Joseph während seiner gesamten achtundsechzigjährigen Regierungszeit unter dem unaufhltsamen Verfall seines Reiches.

Bei dem Großbrand, der im November 1992 einen ganzen Gebäudetrakt erfaßte, wurde der große historische Redoutensaal aus dem 18. Jahrhundert - in der Vergangenheit oft Schauplatz rauschender Feste und wiederholt Tagungsort der KSZE - bis auf die Außenfassade zerstört. Bis 1997 dauerten Reparaturarbeiten, aber seither nutzen die Tremere das Gebäude wieder für repräsentative Zwekke, da clansfremde Gäste so gut wie nie ins Gildehaus vorgelassen werden.

Der Stadttempel

Dieser Bau, die größte, schönste und nach dem zweiten Weltkrieg einzig verbliebene Synagoge Wiens, stammt von dem Biedermeier-Architekten Josef Kornhäusel und wurde in den Jahren 1824-1826 errichtet. Er ist gemäß den Bestimmungen des josephinischen „Toleranzpaktes" unauffällig im Hof des Hauses des Israelitischen Kultusgemeinde untergebracht und wurde deshalb auch als einzige Wiener Synagoge während der Kristallnacht 1938 nicht Opfer eines Brandanschlags. Bemerkenswert sind Aufbau und Beleuchtung des längsovalen Kuppelraumes, dessen lichtblaue Wölbung mit dem aufgemalten Firmament und dem strahlenden Oberlicht dem Raum etwas Magisches verleiht. Zwei Tremere zieht es immer wieder hierher: Nathan Mendelssohn und Ludwig Aufenanger - freilich niemals zugleich. Während Mendelssohn hier blutige Tränen über die Shoah seines Volkes weint, träumt Aufenanger mit grimmer Miene vom großen Endsieg des Letzten Reiches.

Der Stephansdom

Heiligen Boden, Highlander!

— Kurgan, *Highlander I*

Am Stephansplatz, mitten in der Innenstadt Wiens und, was noch wichtiger ist, mitten im Einflußbereich der Tremere, steht die wohl bekannteste Kirche Wiens, der Stephansdom. Er ist nicht nur geographisch Mittelpunkt der Stadt, sondern sehr zum Mißvergnügen der Hexenmeister auch unverrückbar ihr Wahrezeichen und populäres Symbol. Einheimische nennen ihn schlicht und liebevoll „Steffl". Außerdem ist er das bedeutendste gotische Bauwerk der Alpenrepublik.

In Wien wird berichtet,...

... der Werkmeister des Dombaumeisters, Hans Puchsbaum, war entbrannt in heftiger Liebe zur Tochter seines Meisters Maria. Er sollt sie aber nur bekommen, wenn es ihm gelänge, den Nordturm des Doms innerhalb eines Jahres zu erbauen.

Da schloß der Verzweifelte einen Pakt mit dem Leibhaftigen, nie mehr die Namen eines der Heilgen auszusprechen – für den Bau des Turms. Und der schoß von unheilger Hand erbau förmlich gen Himmel. Den Turm beinahe vollendet, wurmte es den Teufel, daß der Werkmeister brav dem Pakte nachkam – so schlich er sich in der Verkleidung der Maria auf das Gerüst. Puchsbaum siehts, ruft vor Schreck laut ihren Namen und wird vom Teufel mit Leib und Seel in die Hölle gerissen.

Aus diesem Grunde ist einer der Türme des Steffls unvollendet.

Der Stephansdom ist jedoch nicht rein gotisch, sondern vielmehr ein Gemisch aus romanischen, gotischen und barocken Bauteilen. Aus der Spätromanik stammen das Hauptportal und Teile der Heidentürme links und rechts des Riesentors im Westen - der Babenbergerherzog Friedrich II. ließ an dieser Stelle 1240 die erste landeseigene Pfarrkirche bauen. 1263 wurde sie durch König Ottokar II. geweiht.

Herzog Albrecht II. aus dem Geschlecht der Habsburger ließ dem romanischen Langhaus des Doms, dessen Form heute leider nicht mehr rekonstruierbar ist, einen gotischen Chorraum mit drei Kirchenschiffen anfügen, der 1340 vollendet wurde. Sein mit buntem Ziegelmosaik gedecktes Dach trägt den Habsburger Doppeladler auf der einen und das Wappen Wiens sowie das Österreichs auf der anderen Seite.

Das gotische Langhaus und der 137 m hohe Südturm wurden 1359 unter Rudolf IV., genannt der Stifter, begonnen und 1433 fertiggestellt. Die siebzehn Tonnen schwere Turmglocke, die sogenannte „Pummerin", wurde aus dem Metall der bei den erfolglosen Türkenbelagerungen erbeuteten Kanonenkugeln gegossen. Sie stürzte später ab und zerschlug große Teile des Altarraums, in den sie herabsauste.



In Wien wird berichtet...

... von einem trägen Schlossergesellen, der ob seiner Faulheit das Schließen des Stadttores verpaßte. Sein Weinen wurde vom Teufel erhört, der ihm prompt einen Pakt anbot. Den Sperrkreuzer fürs Tor und Meisterschaft des Schmiedens fürs Leben war das Geschenk des Leibhaftigen, und so wurde der Gesell der beste Schmied von Wien – allein den Sonntagsgottesdienst sollt er nie versäumen.

Eines Nachts bestellte der Teufel einen Eisenring und ein kunstvolles Schloß, um eine alte Eiche zu stützen, ein Werk, das dem frischgebackenen Schmied aufs Vortrefflichste gelang. Doch die Wiener Stattherren grämte es, daß ein Fremder den Schlüssel zu ihrer Eiche haben sollte, und bestellten einen Zweitschlüssel.

Der Schmied tat, wie ihm geheißen, doch der ergrimmte Teufel sprang in das Feuer der Esse, um den Bart des Schlüssels zu verdrehen. Der Schmied jedoch erkannte den Spuk und steckte den Schlüssel ein zweitesmal ins Feuer, und der von Funken geblendete Satan drehte den Bart wieder zurecht! Da war der Schlüssel fertig, und der Teufel fuhr wutentbrannt und auf Rache sinnend in die Hölle. Der Schmied jedoch wurde zu einem liederlichen und hochmütigen Gesellen, und so begab es sich, daß er eines Tages zuviel gezecht hatte, und da drangen ihm die Sonntagsglocken ans Ohr. Verzweifelt nahm er die Beine unter die Hand und lief nach St. Stephan. Da sah er ein altes Weib und fragte, ob die Messe schon vorüber sei.

Sie nickte nur – und so lief zur Schenke zurück, um Abschied zu nehmen.

Da erst schlug es zwölf – die Alte war der Teufel gewesen. Wie wahnsinnig rannte da der Schmied nach St. Stephan. Doch zu spät. Ein blutroter Riese ergriff ihn und riß ihn mit Leib und Seel' in die Hölle!

Die Eiche sieht man heute noch, sie ist über und über mit selbstgefertigten Nägeln gespickt – wirklich und wahrhaftig ein „Stock im Eisen".

Der andere Turm, der Nordturm, wurde 1450 unter Kaiser Friedrich III. begonnen, unter dessen Herrschaft Wien 1469 auch zum Bischofssitz wurde - er sollte nie vollendet werden.

Im 2. Weltkrieg wurde der Dom schwer beschädigt, doch schon 1952 waren die Renovierungsarbeiten abgeschlossen. Eine neue Glocke hängt jetzt im Nordturm.

Den Stephansdom können Kainskinder, die nicht selbst über den Vorzug des wahren Glaubens verfügen, nicht betreten, denn von diesen heiligen Hallen strahlt geballte Glaubensmacht aus - wenn nur ein Bruchteil all derer, die tagtäglich hier hereinströmen, an den Gott glauben, den dieses Steinmonument preist, dann wird noch sehr lange kein Vampir einen Fuß über die Schwelle des Gotteshauses setzen. Kein Wunder auch, daß die in Wien immer stärker präsente Leopoldsgesellschaft zwar nicht im Dom selbst - das wäre dann doch mit zuviel Öffentlichkeit verbunden -, aber doch ebenfalls im I. Bezirk und in unmittelbarer Nähe, in der Salvatorgasse, ihr Hauptquartier aufgeschlagen hat. Ab und an finden größere Versammlungen auch in der aus dem 14. Jahrhundert stammenden, unter dem Chor des Doms liegenden Herzogsgruft statt, die heute Teil der Katakomben ist, des im 18. Jahrhundert entstandenen größten unterirdischen Friedhofs der Welt mit seinen meterhoch aufgestapelten Knochen- und Schädelbergen. Hierher zieht sich Ingrid Bauer zurück, wenn sie des Nachts allein sein will, um zu meditieren, zu beten und neue Vernichtungspläne zu schmieden.

Das Alte Rathaus

Im Alten Rathaus gegenüber der Böhmischen Hofkanzlei hat das Dokumentationsarchiv des Österreichischen Widerstandes seinen Sitz. Es war ursprünglich die Heimstatt eines freiheitsliebenden Bürgers und Habsburgergegners namens Otto Heimo. Sicherlich spielte bei der Entscheidung, das Archiv in seinen ehemaligen Wohnräumen einzurichten, die Geschichte des Gebäudes keine ausschlaggebende Rolle, auch wenn gewisse historische Reminiszenzen nicht von der Hand zu weisen sind.

Heute kann man dort in den Museumsräumen Exponate zur Geschichte der aktiven Auflehnung gegen den Austrofaschismus während der Jahre 1934-1938 und zum Widerstand und der Verfolgung unter den Nazis in Österreich zwischen 1938 und 1945 besichtigen.

Zwischen Gürtel und Innerem Ring: Die Innenbezirke

Rund um die Innere Stadt sind die Bezirke II bis IX angeordnet, die ehemaligen Vorstädte, die heute die bürgerlichen bis intellektuellen Viertel Wiens sind.

Leopoldstadt (II. Bezirk)

Die Leopoldstadt liegt jenseits des Donaukanals und war früher das Zuhause der Balkanhändler, Türken und Juden aus der Levante und aus Polen, ist aber auch der Bezirk, wo sich der Prater, das Messegelände, das große Sportstadion und die Trabrennbahn befinden. Heute erheben sich am linken Ufer des Donaukanals viele Bürohochhäuser mit Konzernzentralen.

Landstrasse (III. Bezirk)

Ein Teil des III. Bezirks gilt als Diplomatenviertel. In den Kellerräumen eines Museums im Unteren Belvedere hat Rudolf Jelinek, der jüngste der Wiener Ventrue, seine Zuflucht. Es handelt sich um das

Museum Mittelalterlicher Kunst

Die Sammlung in der Orangerie des Unteren Belvedere zeigt Hauptwerke der Skulptur- und Tafelmalerei vom ausgehenden 12. bis zum frühen 16. Jahrhundert, vorwiegend jedoch Arbeiten aus dem 15. Jahrhundert. Ältestes Stück ist das romanische „Kruzifix vom Stummerberg", das Ende des 12. Jahrhunderts gefertigt wurde und dem sich Kainskinder nicht nähern können, da es wahren Glauben ausstrahlt.

Das Obere Belvedere

Die Galerie des 19. und 20. Jahrhunderts in diesem Barockschloß im 3. Bezirk gibt einen ausgezeichneten Überblick über das österreichische Kunstschaffen vom ausgehenden Barock über Biedermeier- und Ringstraßenzeit bis zum Jugendstil und zur Gegenwartskunst. Die von der Soirée angeregte und begründete Sammlung existiert seit 1916, in der heutigen Form besteht sie seit 1953. Erst im Herbst 1995 wurden umfassende Renovierungsarbeiten fertiggestellt.

Das Erdgeschoß des Oberen Belvedere ist der österreichischen Kunst des 20. Jahrhunderts gewidmet. Die Zwischenkriegszeit wird mit Arbeiten Oskar Kokoschkas, von Malern des Nötscher Kreises und Albert Paris Güterslohs, um nur einige zu nennen, präsentiert. Zu den aus der Zeit nach 1945 gezeigten Kunstströmungen gehören Österreichisches Informel, Wiener Schule des phantastischen Realismus und Neue Malerei der 80er Jahre.

Der erste Stock ist vorrangig dem Historismus, dem Stimmungsimpressionismus, französischen Impressionisten und der Wiener Secession vorbehalten. Hier finden sich unter anderem Werke von van Gogh, Monet und Manet und der Hauptvertreter des Wiener Jugendstils, Gustav Klimt („Der Kuß").

Im zweiten Stockwerk werden Klassizismus, Romantik und Biedermeier präsentiert. Zu den großartigsten hier ausgestellten Landschaftsmalern gehört Ferdinand Georg Waldmüller (1793-1865), der bedeutendste Meister des Wiener Biedermeier, der durch die perfekte Beherrschung der Lichtmalerei, etwa in der „Großen Praterlandschaft", berühmt wurde. Im Marmorsaal im ersten Stock des Schlosses tagt traditionell alle sieben Wochen der Geheimrat der Domäne Wien.

Wieden (IV. Bezirk)

Wieden gilt neben der Inneren Stadt selbst als nobelster Wiener Bezirk. Hier residiert in einer Gründerzeitvilla der Ventrue Fürst Alexander Imre von Szigety. Es gibt in diesem Bezirk zwar weder die großen Akademien der Inneren Stadt noch wirklich wichtige Sehenswürdigkeiten, dafür aber zahlreiche Restaurants, Kaffeehäuser und Bars, die Kainskinder anlocken.

Alexander Imre von Szigety sieht sich selbst als so etwas wie den Regenten von Wieden. Auf lange Sicht möchte er das Nobelviertel zu einer Art Ventrue-Bollwerk gegen die Tremere ausbauen. Er hat dem Clan Nosferatu unmißverständlich zu verstehen gegeben, daß die Verfluchten in seinem Heimatbezirk unerwünscht sind.

Alexander hat große Summen in den Ankauf repräsentativer Wohnhäuser in Wieden investiert, um seine finanzielle Macht auszubauen. Mehrere davon hat er zu „Gästehäusern" umgebaut, in denen er durchreisenden Clansgeschwistern gemäß den alten Geboten des Clans der Könige Unterschlupf gewährt - und die abenteuerlustigeren unter ihnen zum Bleiben zu überreden versucht....

Margareten, Mariahilf und Neubau (V., VI. und VII. Bezirk)

Diese drei Bezirke zeugen vom Aufschwung des Bürgertums. Hier faßten Handel und Gewerbe Fuß, wurden Fabriken errichtet und Arbeiterwohnungen neben die des Großbürgertums gesetzt. Durch Mariahilf führt heute die größte Einkaufsstraße Wiens, im VII. Bezirk wurde das reizvolle, aber ziemlich verfallene Spittelbergviertel im Rahmen der Stadterneuerung saniert. Der Trödler vermutet, daß hier ein Caitiff-Anarch, über dessen Existenz in letzter Zeit immer wieder Gerüchte an sein Ohr dringen, seine Zuflucht hat, doch er konnte bislang nichts Näheres feststellen. Im VI. Bezirk befindet sich außerdem die Wallfahrtskirche Maria Hilf, in der immer wieder Aktivitäten der Leopoldsgesellschaft zu beobachten waren.

Josefstadt (VIII. Bezirk)

Die ruhige Josefstadt wird seit jeher von Beamten favorisiert; die meisten hiesigen Aktivitäten der Kainskinder werden von Ludwig Aufenanger kontrolliert, der hier auch seine Zuflucht hat. In Josefstadt geht es sehr gemächlich zu, und wenn sich Kainiten hier ein Stelldichein geben, dann häufig im traditionsreichen Kaffeehaus Alte Backstube in der Langen Gasse, dessen niedrige Backstube zum Josefstädter Bezirksmuseum gehört.

Bei seltenen Gelegenheiten, so weiß man, versammeln sich die Gangrel Österreichs in diesem Bezirk am Lusthauswasser, einem stillen Altarm der Donau unweit des Heustadlwassers. Hier treffen sie Alexandra Thurnher, die ihnen Nachricht von der Vedunia bringt. Entlang dieses idyllischen Gewässers können sich die Angehörigen des Clans des Tiers bei Tage leicht verbergen, und in mehr als einem Falle gelingt es den Gangrel gar, ihre Anwesenheit ganz vor den Herren Wiens zu verbergen. Die Tremere sorgen sich ob der Attraktivität der Donauauen, es könnten weitere Gangrel Lust verspüren, sich hier fest anzusiedeln.

Der Alsergrund (IX. Bezirk)

Der Alsergrund ist Wiens *Akademikerviertel mit einer* Vielzahl von Arztpraxen, Krankenhäusern und Sanatorien. Hier unterhält der Tremerelord Kato ein Privatsanatorium in einem luxuriösen Park hinter schmiedeeisernen

Gittern, wo er sich seinen Forschungen widmet und auch übertagt.

Die Aussenbezirke

In einem noch weiteren Kreis um die Innere Stadt liegen die Bezirke X bis XXIII, alles ehemalige Dorfkerne und Streusiedlungen, die mittlerweile längst mit Wien verwachsen sind. Für Fremde sind ihre dörflichen Wurzeln kaum erkennbar, für Wienkenner aber sind sie sehr aufschlußreich. Die Außenbezirke haben entweder proletarischen, bäuerlichen, industriellen, klein- oder großbürgerlichen Charakter, wobei die einzelnen Bereiche oft in unmittelbarer Nachbarschaft zueinander liegen.

Favoriten, Simmering und Meidling (X., XI. und XII. Bezirk)

Hier ist das Zuhause der Arbeiter, Kleinrentner und Mietskasernenbewohner, hier ist Wien am dichtesten besiedelt. Ein guter Jagdgrund, da viele Sethskinder auf engem Raum zusammenleben, ansonsten für Kainskinder aber eher uninteressant.

Der Zentralfriedhof

Es lebe der Zentralfriedhof
Und alle seine Toten...

— Wolfgang Ambros, Es lebe der Zentralfriedhof

Die Auseinandersetzung mit dem Tod ist seit jeher ein zentrales Thema in der Donaumetropole - oder kurz gesagt: Wien ist die internationale Hauptstadt des Todes - was vielleicht auch daran liegt, daß es auch einst die Hauptstadt eines Reiches war, das in unnachahmlicher Art und Weise unterging. Nirgends findet man das so schön versinnbildlicht wie auf dem Zentralfriedhof oder „Zentral", wie die Wiener ihn kurz nennen.

1863 beschloß der Wiener Gemeinderat gegen erhebliche Widerstände aus Politik und Gesellschaft, auf Kosten der Stadt einen Friedhof ohne Konfessionsbeschränkung bauen zu lassen. Noch lauter wurden die Proteste, als Meyer Amschel Rothschild vom Clan der Nosferatu, in jenen Jahren häufiger und gerngesehener Gast des Trödlers, der der Stadt für den Friedhofsbau großzügige Zuschüsse gewährt hatte, bei der Eröffnung des rund 2,5 Quadratkilometer großen Zentralfriedhofs 1874 einige Gefallen einforderte und man daraufhin den israelitischen Teil des Zentralfriedhofs - auf dem sich auch bis zum heutigen Tage die Grabstätte der Familie Rothschild befindet - der Israelitischen Kultusgemeinde Wien zur Eigenverwaltung im Sinne der jüdischen Tradition überließ. Der ebenfalls von ihm mitfinanzierte neue jüdische Friedhof wurde 1917 am östlichen, stadtabgewandten Ende des Zentralfriedhofs *eröffnet und ist durch* das 4. Tor zu erreichen. Als die Nazis und ihre Ventrueherren in Österreich die Oberhand gewannen, kehrte Rothschild nach Frankfurt zurück; in der Kristallnacht 1938 wurde die Zeremonienhalle des jüdischen Friedhofsteils von Faschisten zerstört. Heute liegen an berühmten jüdischen Bürgern Wiens auf dem Zentralfriedhof unter anderem Arthur Schnitzler und Friedrich Torberg.

Der Zentralfriedhof liegt in Simmering an der Simmeringer Hauptstraße (Nr. 234) und ist, was den Kult der Morbidität angeht, unbestreitbar das Zentrum Wiens, weit draußen an der östlichen Peripherie (also keineswegs zentral gelegen, wie der Name vermuten ließe), eingequetscht zwischen Rangierbahnhöfen, Stadtautobahnen und Industriegebieten. Hier liegen drei Millionen Wiener begraben - mehr als das Doppelte der heutigen Wiener Bevölkerung. Beliebtes Ausflugsziel für Einheimische und Touristen, die mit der S7 aus der Innenstadt kommen, gleichermaßen sind die 2000 Ehren- und Prominentengräber: Hier ruhen in Grüften und Mausoleen, die den Tod preisen und glorifizieren, unter anderem Ludwig van Beethoven, Wolfgang Amadeus Mozart, Franz Schubert, Johannes Brahms, Christoph Willibald Ritter von Gluck, die Strauß-Dynastie, Arnold Schönberg, Johann Nestroy, Franz Werfel, Helmut Qualtinger, Theophil von Hansen und Robert Stolz, dazu allerlei Freiheitskämpfer, Bundespräsidenten und -kanzler, darunter Bruno Kreisky, geordnet nach Popularität, Beruf und Aufgabe. Die Ehrengräber sind ringförmig angeordnet direkt hinter dem 2., dem Haupttor, zu finden. Auf dem sehr verwilderten, von einer eigentümlich düsteren Romantik umwitterten jüdischen Teil des Friedhofs übertagt Alexandra Thurnher im Grab ihrer Familie.

Die Stile der oft zum Bombast neigenden Grabstätten sind vielfältig: Ringstraßenpomp, italienischer Realismus, Secession, Jugendstil und Klassizismus wechseln sich mit avantgardistischen Grabsteinen und schlichten zeitgenössischen Mementos ab, doch selten fehlt ein Ehrentitel, und sei er auch so fargwürdig wie „Obertrambahnmeister".

Hietzing (XIII. Bezirk)

Hietzing ist sicherlich einer der schönsten Wiener Vororte. Hier prägen den Umkreis von Schloß Schönbrunn, wo Konrad von Babenberg lange Zeit residierte, vornehme Villen, und selbst die Gemeindebauten strahlen eine gewisse Würde aus.

Hietzing ist noch immer nachhaltig geprägt vom Einfluß von Babenbergs, des zweitältesten Ventrue der Stadt. Bisher hatten die Tremere nichts gegen sein recht selbstherrliches Auftreten einzuwenden. Allerdings mehren sich die Gerüchte, auch hier sei immer wieder ein zugezogener Anarch gesichtet worden, dessen Namen im Gildehaus noch niemand kennt.

Noch scheint Konrad von Babenberg nicht bemerkt zu haben, daß sich zunehmend auch andere Kainskinder für

seine angestammten Jagdgründe interessieren. Daß sein Kind, Fürst Alexander, sich mit Übersiedelungsgedanken trägt, wäre ja noch nicht so schlimm, aber auch der Trödler und die beiden anderen Nosferatu fühlen sich von der Schönheit des Bezirks angelockt.

Auch Etrius und Astrid Thomas beobachten mit Interesse den Bezirk mit dem schönen Schloß, in dessen Park sie sich immerhin einst zum erstenmal begegneten. Etrius allerdings geht es dabei weniger um Sentimentalität als darum, daß der Babenberger ihm zunehmend wie ein Unsicherheitsfaktor erscheint, den er kaum zu beeinflussen vermag. Nicht mehr lange, und der Ratsherr könnte sich nach zahlreichen mißlungenen Gesprächsversuchen zu einer drastischeren Vorgehensweise verleitet fühlen.

Penzing und Rudolfsheim-Fünfhaus (XIV. und XV. Bezirk)

Auch diese Bezirke beherbergen vornehmlich Arbeiter, Rentner und sozial Schwache. Dennoch begeben sich viele Vampire, gerade auch ältere, hierher, weil die Menschenmassen auf engem Raum hervorragende Nahrungsquellen sind.

Ottakring und Hernals (XVI. und XVII. Bezirk)

Diese beiden Viertel, schon zum Wienerwald hin gelegen, ähneln durchaus Penzing und Rudolfsheim-Fünfhaus. Am vertrautesten mit ihnen ist der Nosferatu Augustin. Er hat seine Zuflucht in Ottakring, das gerade saniert wird.

Währing (XVIII. Bezirk)

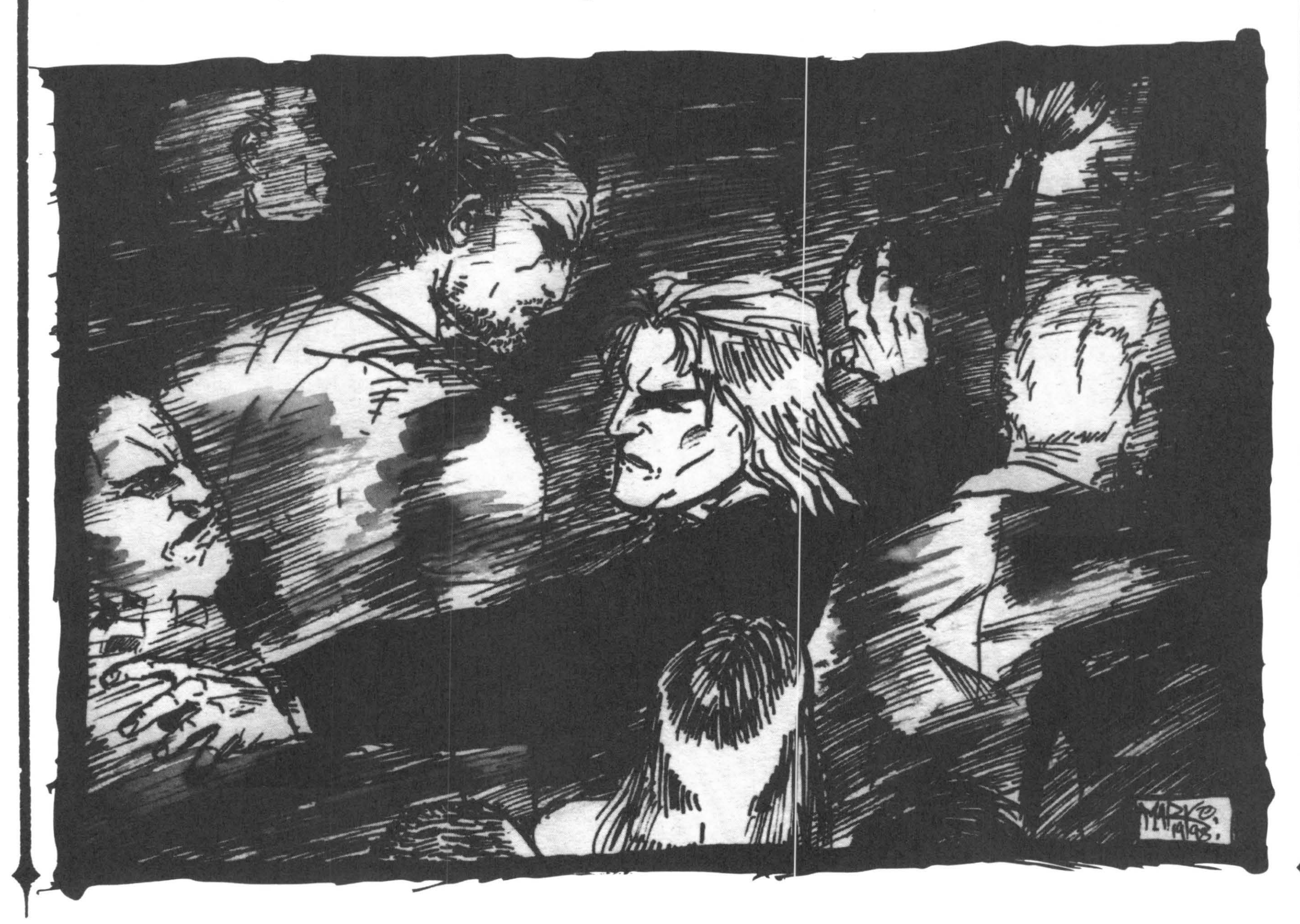
Wenn einer der Außenbezirke tatsächlich als beliebter Wohnbezirk gelten kann, dann ist es Währing, zu dem eine der schönsten Gartenanlagen Wiens, der Türkenschanzpark, gehört und der mit seinen Ausläufern Gersthof und Pötzleinsdorf bis an die bewaldeten Hügel der Stadtgrenze reicht. Hier wimmelt es nur so von Menschen. Etrius jagt gerne im Türkenschanzpark.

Döbling (XIX. Bezirk)

Döbling streitet sich mit Hietzing um den Titel des schönsten Wiener Vororts. Hier wurden alte Weindörfer mit Buschenschenken zusammengefaßt, was den neuen Reichtum anzog. Bettina Raimund hat hier draußen ihre Zuflucht in einem umgebauten alten Bauernhof.

Brigittenau (XX. Bezirk)

Brigittenau grenzt an Leopoldstadt. Es ist geprägt von trostlosen Mietskasernen und festungsartigen Gemeindebauten.



In Wien wird berichtet...

Als die Osmanen das große Christenheer bei der Schlacht von Varna aufs Haupt schlugen, gelang nur wenigen die Flucht, unter ihnen dem Landsknecht Jörg Thalheimer.

Der hatte sich in die Wälder geschlagen und war so lange guter Dinge, wie sein Mundvorrat reichte, danach jedoch packte ihn große Verzweiflung, und er rief den Teufel an.

Der Leibhaftige hört solches Flehen gern und erschien flugs vor Jörg, der ihm, ach, seine Seele verschrieb und gelobte, sich für drei Jahre in Bärenfell zu kleiden und nicht zu waschen. Da gab ihm der Teufel einen fetten Beutel mit Gold und verschwand in einer Schwefelwolke. In einem leerstehenden Hof im Dorfe Währing fand Jörg endlich Unterschlupf und war alsbald als der wilde Mann von Währing bekannt.

Anstalten, sein Fell abzulegen und sich zu waschen, machte er jedoch nicht die geringsten.

Und so kam es, daß der Teufel im zweiten Jahr die Geduld verlor, da er wichtigeres zu erledigen hatte, und die Seele des Landsknechts und das geschenkte Gold aufgab.

Im Hause Nummer 85 der Währinger Straße ist noch heute eine Steinfigur zu sehen, die eine Keule hält und in Felle gekleidet ist.

Florisdorf (XXI. Bezirk)

Dieser Bezirk ist typisch für den insgesamt etwas abschätzig „Transdanubien" genannten Bereich jenseits der Donau. Er schließt sich direkt an Brigittenau an und wird vornehmlich von Arbeitern bewohnt. Unter Fabrikschloten sind fast an den Ruhrpott gemahnende Schrebergärten heimisch.

Donaustadt (XXII. Bezirk)

Hier ist eine moderne Stadtlandschaft entstanden, dominiert von UNO-City und dem Austria-Center, dem Donauturm und dem Donaupark.

Liesing (XXIII. Bezirk)

Dieser an Hietzing grenzende Bezirk ist ein Konglomerat verträumter Dörfer inmitten sanfter Hügel. Eines dieser Dörfer ist Rodaun, das als ehemaliger Wohnsitz Hugos von Hofmannsthal bekannt ist.

Klosterneuburg

Diese Kleinstadt mit ihren 22000 Einwohnern liegt 14 Kilometer nördlich von Wien und ist heute fast mit den nördlichen Bezirken der Stadt zusammengewachsen - nur die steilen Hänge des Leopoldsbergs zwischen Nußdorf, Kahlenbergerdorf und Klosterneuburg blieben gänzlich unverbaut.

Augustiner-Chorherrenstift

Das Augustiner-Chorherrenstift Klosterneuburg, Elysium, weil Zuflucht eines der bedeutendsten Kainskinder der Domäne Wien, erhebt sich mit seinen Biedermeier-Fassaden hoch oberhalb des Ortskerns. In dem 1114 von Markgraf Leopold III. gegründeten Stift residiert heute Valerian, der enigmatische Stadtgründer, allein mit seinen Erinnerungen.

Valerians Zurückgezogenheit und die Aura der Trauer und Melancholie, die ihn umgibt, gibt denjenigen unter den Wiener Vampiren, die ihn überhaupt kennen, fortgesetzt Rätsel auf. Doch mit jedem Jahr wird er mehr zum Gerücht, nein, besser: zur Legende, die an allen Ecken und Enden mit der Stadt verwoben ist, düster und doch voller Licht wie sie selbst. Tagsüber schläft er in einem Silberschrein in der Halle des Kapitelsaals.

Das Unterirdische Wien

So vielgestaltig und unterschiedlich wie die Geschichte der Stadt an der Donau ist auch der Boden, auf dem sie steht. Das gilt zwar zwar im Grunde für jede Stadt, doch im Falle Wiens kommt zu historischen und geographischen Tatsachen noch ein wichtiges Klischee hinzu: das Labyrinth der Wiener Seele, der angebliche Hang zum mehr oder weniger fröhlichen Untergang und die sattsam bekannte Morbidität. Sie alle spiegeln sich wider in den endlos gewundenen Gängen unter der Stadt der Tremere.

Tief unter Wien verbirgt sich nicht nur ein herkömmliches Kanalisationssystem, sondern noch vieles mehr, Bekanntes wie Unbekanntes, von sagenhaften Flucht- und Verbindungsgängen über durchaus real existierende Weinkeller, Bunker, historische Befestigungsanlagen, Produktions- und Lagerstätten, Museumsspeicher, Theaterkeller und Kellertheater bis hin zu den modernen subterranen Einrichtungen einer Metropole und den Kellern der Privathäuser. Es sind wichtige und weniger wichtige Orte, Einrichtungen und Stätten, die Geschichte und Gegenwart zu einem Amalgam verschmelzen.

Der Untergrund Wiens präsentiert sich je nach Perspektive und Phantasie - denn es macht durchaus einen Unterschied, ob man in einem mittelalterlichen Gewölbe wie den Grüften des Stephansdoms oder in einer unterirdischen HighTech-Klimameßzentrale steht - auf verschiedenste Weise. Mal gemahnt er an eine Ausgeburt des Wyrm, sich in lichtlosen Kavernen dahinschlängelnd und nur da und dort ans Tageslicht drängend - man denke nur an die Gänge, die unter der Schlafhöhle Tremeres weiterführen -, mal fasziniert er den Historiker mit geschichtsschwangeren Fundamenten und mittelalterlichen Kellerlöchern in einem renovierten Haus, konfrontiert Altes mit Modernem.



Dies ist das Reich der Verfluchten - sicher nicht so pathetisch wie das des Nosferatu Phantomas unter Paris, der die Vorlage für das Phantom der Oper war, aber dafür unergründlicher, sagenumwobener. Hier regiert der Trödler. Hier unten, in den lichtlosen Eingeweiden Wiens, verliert die kalte Macht der Tremere ihre Bedeutung. Wo außer den Nosferatu der Stadt und ihren Gästen noch keiner einen Fuß hingesetzt hat, in den allumspannenden Grüften, Stollen und Schächten unter Wien, herrscht der Clan der Verfluchten absolut. Hier ist des Trödlers Reich, und es gibt keinen Ort in Wien, den er, Augustin und Annette und ihresgleichen von hier drunten aus nicht erreichen könnten.

Keinen.

Die Orte der Macht

Vier unterschiedlich mächtige Knoten speisen Wien und Umgebung mit Quintessenz. Stets waren diese Stätten heiß umkämpft, auch wenn die Garou heute in diesen Kämpfen - in denen sie einst ihre Caerns zu verteidigen suchten - längst keine Rolle mehr spielen. Die Magi allerdings klammern sich verzweifelt fest an den Reservoirs an Quintessenz, über die sie gebieten, denn nur allzu gerne würden die gierigen Tremere auch sie ihrem ohnedies schon mächtigen Kraftreservoir einverleiben...

Der Leopoldsberg

Wiens zweiter Hausberg neben dem Kahlenberg, auf dem sich das Lehen Valerianus' erhebt, ist der mit Abstand mächtigste Knoten magischer Energie in Österreich. Durch ein einzigartiges thaumaturgisches Ritual erschufen die Tremere der in Sichtweite gelegenen Metropole Leelinien, die die Quintessenz vom Knoten tief unter dem Berg bis direkt ins Gildehaus im I. Bezirk leitet. Der Leopoldsberg liegt nur 423 Meter über dem Meeresspiegel und ist der östlichste Vorsprung des Wienerwalds über der Donau. Heute stehen ein Wirtshaus und eine Barockkirche an der Stelle der hiesigen ehemaligen Festung der Babenberger. Manch einer findet nachts unter sternklarem Himmel die Aussicht noch eindrucksvoller als die vom Kahlenberg aus.

Die Blutgasse

Das „Blutgassenviertel“ unmittelbar hinter dem Stephansdom ist ein Komplex von sieben Altbauten, darunter der bemerkenswerte Fähnrichshof (Blutgasse 3-9), der 1965 in historischem Rahmen vorbildlich saniert wurde. Im Café mit dem leicht makabren Namen „Zur lustigen Blunze“ - doppelsinnige Anspielung auf den Straßennamen und auf Blutwurst - treffen sich dann und wann die Lilien. Der Name dieser Gasse ist zwar nicht historisch

belegt, der Legende nach sollen hier aber 1312 während der Auflösung des französischen Ritterordens der Tempelherren so viele Templer getötet worden sein, daß die enge Gasse voll von Blut war. Außerdem soll dort später die „Blutgräfin“ Elisabeth Bathory, wahrscheinlich ein Wiedergängerghul der Zantosafamilie des Clans Tzimisce aus Ungarn, in eben dem Haus, in dem der Templermord stattgefunden hatte, ihr Unwesen getrieben haben. Heute nährt der mächtige Knoten unter dem Fähnrichshof die Kraft der Tremere und hilft, ihren gigantischen Schutzritus über dem I. Bezirk zu speisen.

Die UNO-City

Nachdem die Donau mit Geldern des Syndikats und planerischer Hilfe der NWO in der ersten Hälfte der siebziger Jahre ein zweites mal reguliert worden war (so entstand das Entlastungsgerinne oder die „Neue Donau“ inklusive der Donauinsel), wurden in den späten siebziger und frühen achtziger Jahren im Anschluß an das Gelände der Wiener Internationalen Gartenschau 1964 rund um den Donauturm am der Altstadt gegenüberliegenden Donaubrückenkopf die UNO-City und ein internationales Konferenzzentrum, das Austria Vienan Center, errichtet. Im Umkreis der UNO-City entstand in den letzten Jahren ein zweiter hochmoderner Wiener Stadtkern, die Donau-City.

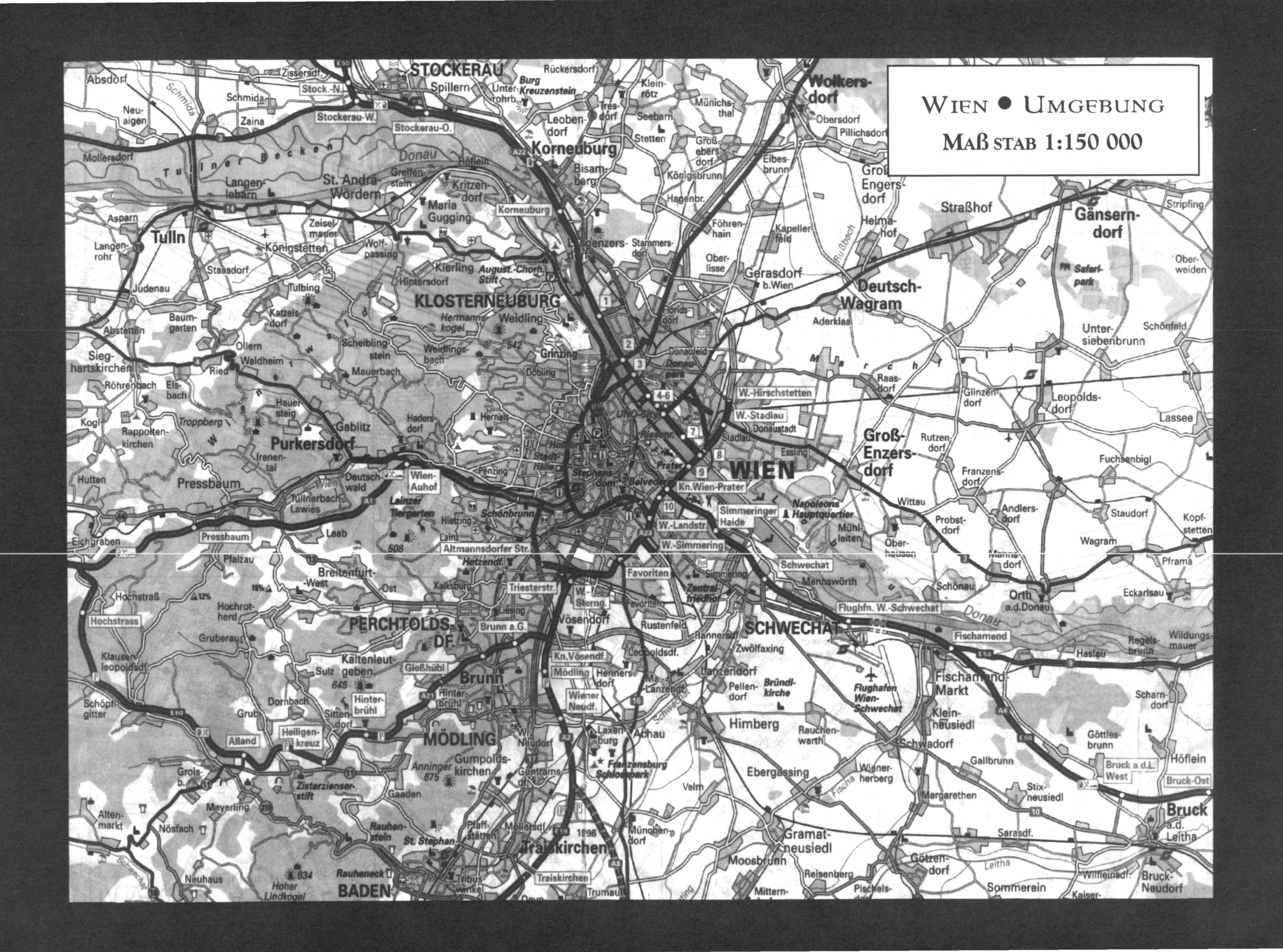
In der UNO-City, deren Bürokomplex vom österreichischen Staat für 99 Jahre zu einem symbolischen Pachtzins von jährlich 1 Schilling an die Vereinten Nationen vermietet ist, ist neben kleineren Teilorganisationen und der Organisation der Vereinten Nationen für Industrielle Entwicklung (UNIDO), für internationales Handelsrecht (UNCITRAL) sowie der Internationalen Atomenergiebehörde (IAEA) und dem Büro des Hauptkommissars für Flüchtlinge (UNHCR) das Komitee für Öffentlichkeitsarbeit untergebracht, das Amalgam der Technokratie, das für die PR der Technokraten und schnelle Eingreifmaßnahmen in ganz Österreich verantwortlich ist. Seit dem 27. August 1979 ist die gesamte UNO-City nicht zuletzt auf Betreiben des Komitees und seines Leiters Werner Stahl exterritorial.

Mit dem Einzug in einen der eigenwillig geschwungenen Hochhaustürme, genauer gesagt den mit 120 Metern höchsten, die 1976 fertiggestellt wurden und im ansonsten recht unauffälligen, ja unansehnlichen „Transdanubien“ bedeutende architektonische Akzente setzen, ist es dem Komitee für Öffentlichkeitsarbeit gelungen, seine „Zelte“ direkt auf einem weiteren Quintessenzknoten im Wiener Stadtgebiet aufzuschlagen, was den Technokraten ein nicht zu unterschätzendes Potential an magischer Energie in die Hände gibt - die diese durchaus zu nutzen wissen.

Carnuntum

42 Kilometer östlich von Wien liegt dieses beliebte Ausflugsziel, das strenggenommen eigentlich Petronell-Carnuntum heißt. Die kleine Marktgemeinde mit ihren 1250 Einwohnern am Rande der Donauauen blickt auf eine fast zweitausendjährige Geschichte zurück. Die Römer stießen hier um das Jahr 0 an die Donau vor und legten den Grundstein für eine feste Besiedlung. Um das Jahr 9 unserer Zeitrechnung gründeten römische Legionen am rechten Donauufer, etwa 2 km östlich der heutigen Ortschaft, ein Heerlager, das zwischen 69 und 79 unter Kaiser Vespasianus zum festen Stützpunkt mit einem Hafen für die Donauflotte ausgebaut wurde. Während seiner Blütezeit unter den Kaisern Hadrianus und Marc Aurel - der später von Valerianus den Kuß empfing - zählte der Stützpunkt mehr als 60.000 Einwohner.

In magischer Hinsicht interessant sind aber die ältesten Zeitzeugen der Region. Der ältere Bestandteil des Ortsnamens nämlich, Carnuntum, ist eigentlich nicht lateinischer, sonder illyrischer Herkunft und bedeutet „Stein“ oder „fester Platz“. Und tatsächlich wurden hier Steinfunde aus der jüngeren Steinzeit gemacht. Sie markieren den Standort eines ehemaligen Caerns der Nachfahren des Fenris, den diese im Zweifrontenkrieg gegen die Kainskinder und Magi aufgeben mußten. Heute versorgt der Knoten mit seinen reichen Quintessenzreserven die Vedunia um Cedrick.



WIEN ● UMGEBUNG
MAßSTAB 1:150 000
STOCKERAU
Absdorf
Zissersdf.
Stock.-N.
Schmida
Neu-aigen
Zaina
Stockerau-W.
Stockerau-O.
Spillern
Burg Kreuzenstein
Rückersdorf
Unter-rohrb.
Leoben-dorf
Korneuburg
Tres-dorf
Klein-rötz
Seebarn
Stetten
Münichs-thal
Wolkers-dorf
Obersdorf
Pillichsdorf
Mollersdorf
Tullner Becken
Donau
Höflein
Greifen-stein
St. Andrä-Wördern
Langen-lebarn
Kritzen-dorf
Maria Gugging
Bisam-berg
Groß-ebers-dorf
Königsbrunn
Eibes-brunn
Hagenbr.
Groß Engers-dorf
Straßhof
Gänsern-dorf
Stripfing
Aspern
Tulln
Langen-rohr
Zeisel-mauer
Königstetten
Wolf-passing
Korneuburg
Langenzers-dorf
Stammers-dorf
Föhren-hain
Kapeller-feld
Helma-hof
Ober-lisse
Gerasdorf b.Wien
Deutsch-Wagram
Ober-weiden
Safari-park
Staasdorf
Judenau
Tulbing
Kierling
August.-Chorh. Stift
Hintersdorf
KLOSTERNEUBURG
Katzels-dorf
Baum-garten
Hermanns-kogel
Weidling
Aderklaa
Unter-siebenbrunn
Schönfeld
Abstetten
Scheibling-stein
Weidlings-bach
Grinzing
Donaufeld
Donau-park
Sieg-hartskirchen
Ollern
Waldheim
Ried
Mauerbach
Döbling
Marchfeld
Röhrenbach
Els-bach
Raas-dorf
W.-Hirschstetten
Glinzen-dorf
Leopolds-dorf
Hauer-steig
Haders-dorf
Hernals
W.-Stadlau
Donaustadt
Lassee
Kogl
Troppberg
Gablitz
Stadlau
Groß-Enzers-dorf
Rutzen-dorf
Rappolten-kirchen
Purkersdorf
Essling
Fuchsenbigl
Irenen-tal
Penzing
Stephans-dom
Prater
WIEN
Hutten
Pressbaum
Deutsch-wald
Wien-Auhof
Belvedere
Kn.Wien-Prater
Franzens-dorf
Tullnerbach-Lawies
Lainzer Tiergarten
Schönbrunn
Napoleons Hauptquartier
Wittau
Andlers-dorf
Staudorf
Kopf-stetten
Hietzing
Simmeringer Haide
Probst-dorf
Eichgraben
Pressbaum
Laab
Lainz
W.-Landstr.
Mühl-leiten
Ober-hausen
Wagram
Altmannsdorfer Str.
W.-Simmering
Pfalzau
Hetzendf.
Schwechat
Manns-dorf
Pframa
Breitenfurt-West
Breitenfurt-Ost
Favoriten
Simmering
Zentral-friedhof
Mannswörth
Kalksburg
Triesterstr.
Schönau
Orth a.d.Donau
Eckartsau
Hochstraß
Hochrot-herd
W.-Sterng.
Favoriten
Flughfn. W.-Schwechat
Hochstrass
Liesing
Vösendorf
PERCHTOLDS-DF.
Brunn a.G.
Rustenfeld
Rannersdf.
SCHWECHAT
Fischamend
Wildungs-mauer
Gruberau
Regels-brunn
Haslau
Klausen-leopoldsdf.
Kaltenleut-geben
Kn.Vösendf.
Leopoldsdf.
Zwölfaxing
Gießhübl
Sulz
Brunn
Mödling
Henners-dorf
Lanzendorf
Pellen-dorf
Bründl-kirche
Flughafen Wien-Schwechat
Fischamend Markt
Ma.-Lanzendf.
Schöpfl-gitter
Hinter-brühl
Hinter-brühl
Wiener Neudf.
Scharn-dorf
Dornbach
Grub
Sitten-dorf
Klein-neusiedl
Allland
Heiligen-kreuz
MÖDLING
Wr. Neudorf
Laxen-burg
Achau
Himberg
Rauchen-warth
Schwadorf
Göttles-brunn
Franzensburg Schlosspark
Gumpolds-kirchen
Anninger
Guntrams-dorf
Ebergassing
Wiener-herberg
Gallbrunn
Bruck a.d.L. West
Höflein
Bruck-Ost
Grois-b.
Zisterzienser-stift
Gaaden
Velm
Margarethen
Stix-neusiedl
Alten-markt
Mayerling
Nösfach
Rauhen-stein
St. Stephan
Pfaff-stätten
Möllersdf.
Traiskirchen
München-dorf
Gramat-neusiedl
Sarasdf.
Bruck a.d. Leitha
Moosbrunn
Götzen-dorf
Leitha
Neuhaus
Hoher Lindkogel
Rauheneck
BADEN
Tribus-winkel
Traiskirchen
Trumau
Mittern-
Reisenberg
Pischels-
Sommerein
Wilfleinsdf.
Kaiser-
Bruck-Neudorf





Kapitel Drei: Die Kainskinder

Weil die Nacht im Sterben lag,
verkünden wir den jüngsten Tag.
Es wird kein Erbarmen geben.
Lauft, lauft um euer Leben.

— Rammstein, *Wollt ihr das Bett in Flammen sehen*

Die Kainiten der Donaumetropole leben in einem streng vorgegebenen Rahmen. Wer sich hier niederläßt, der muß entweder verzweifelt auf der Suche nach einer Zuflucht oder aber stark genug sein, sich in die Hände der Tremere zu begeben, ohne allzu sehr um den Verlust seiner Identität fürchten zu müssen. Gleichzeitig reagieren die Herren der Stadt, die Tremere, nach außen hin zwar mit distanzierter Verbindlichkeit auf Neuankömmlinge, aber was im Gildehaus geredet wird, ist ein ganz anderes Kapitel. Drei Personen bilden zusammen mit Etrius den Wahren Geheimrat, der alle Fäden in der Hand hält: seine Geliebte Astrid Thomas, Nathan Mendelssohn und Anna Fedorowna. Diese vier Kainskinder spinnen aus lauter Furcht vor Kontrollverlust unablässig komplizierteste Intrigen. Könnte jemand ihre Gedanken erahnen, er wäre entsetzt über und wahrscheinlich auch wider Willen beeindruckt durch das Ausmaß von Kontrolle, die der Wahre Geheimrat über alles und jeden in Wien hat. Nichts entgeht dem allsehenden Auge dieser verschworenen Körperschaft, und nie scheinen die furchtbaren Vier zu ruhen.

Im Grunde fürchten die Angehörigen der anderen Clans mit Ausnahme weniger Einzelner die Tremere wie der Teufel das Weihwasser, doch sehen die meisten Wiener Vampire schlicht auch die Vorteile, quasi im Schoße der Hexenmeister zu leben. Die Tremere selbst verabscheuen zwar in den eigenen Reihen Blutsbande, doch das gilt nicht für das kompromißlose Binden anderer, wenn es ihren politischen Zielen nutzt. Wien bildet innerhalb der Welt der Dunkelheit ein ganz eigenes, durch Thaumaturgie quasi hermetisch abgeriegeltes Universum, das einige der bösartigsten, aber auch faszinierendsten Kainskinder bevölkern, die die Erde zu bieten hat. Das allgegenwärtige, alles durchdringende Gefühl heißt Furcht, und die Angst vor den magischen Manipulationen der Usurpatoren prägt das Dasein aller.

All das wäre undenkbar ohne Etrius, ja, ohne ihn dürfte der Fortbestand des gesamten Clans Tremere unmöglich sein. Er sitzt in seinem Studierzimmer im tiefsten Keller des Gildehauses, studiert okkulte Schriften vom Talmud über das Necronomicon bis zu den Schriften Agrippas und wacht über den Bereich noch unterhalb seiner Gemächer, wo Tremere selbst schlummert.

Die sechs anderen Clans der Camarilla haben jeweils mindestens einen Vertreter in der Stadt der Hexenmeister. Die jüngeren dieser Kainskinder löcken wider den Stachel der Tremere, ohne wirklich etwas gegen sie ausrichten zu können.

Schon lange hat der Trödler, Ahn des Clans der Verfluchten in der Stadt, den Geheimrat als das durchschaut, was er ist: eine Farce, ein Kabinett von Spiegelfechtern, in dessen Reihen aufgeblasene Wichtigtuer ohne wirklichen Einfluß sitzen. Aber der alte Verfluchte schweigt *still* - wie so oft...

Geheimnisse

Alle Vampire in **Wiener Blut** haben einen Wert in Geheimnisse auf einer Skala, die von A bis E reicht. Dies soll dem Erzähler einen Eindruck verschaffen, wieviel ein spezielles Kainskind über die anderen Vampire, ihre Geheimnisse, die Klüngel und die Intrigen der Donaumetropole weiß.

A+ Nur Tremere höchstpersönlich kennt so viele der Geheimnisse der Donaumetropole.

A Der Charakter kennt alle Kainiten beim Namen und kann vielleicht noch ein paar persönliche Schwächen mit diesen Namen verbinden. Er verfügt über gefährliches Wissen, das er jederzeit benutzen könnte, um andere zu erpressen - oder das anderen einen Grund geben könnte, ihn zu vernichten. Zusätzlich kennt er die Lage vieler Zufluchten seiner Artgenossen.

A- Der Charakter kennt die wichtigsten Geheimnisse Wiens. Er durchschaut viele der Intrigen und kennt viele der Klüngel sowie deren einzelne Mitglieder. Er verfügt über ein reiches Repertoire an Verbündeten auf allen Ebenen. Mit diesem Wissensstand ist es sehr leicht möglich, daß der Charakter in Ereignisse gezogen wird, die ihm schnell über den Kopf wachsen werden.

B+ Ein Charakter mit dieser Menge an Wissen hat genügend Erfahrung, um zu wissen, welches Kainskind welche Institutionen und Gruppierungen kontrolliert, weiß aber genauso gut, daß er erst die Spitze des Eisbergs erkannt hat.

B Dieser Charakter hat eine gute Vorstellung von der unsterblichen Gesellschaft in Wien. Er weiß ungefähr, wer wem einen Gefallen schuldet und wer welche Einflußbereiche kontrolliert. Sein Wissen konzentriert sich allerdings mehr auf seinen eigenen Clan und die Kainiten, mit denen er ständig zu tun hat. Er weiß, wie man mit den bedeutenden Ahnen Wiens in Kontakt tritt.

B- Ein Vampir mit diesem Wissen hat eine ungefähre Vorstellung von den Bündnissen innerhalb der unsterblichen Population. Er kennt und erkennt die meisten Kainskinder der Donaumetropole. Darüber hinaus hat er auch einen recht guten Überblick über die Geschichte Wiens und seiner untoten Bewohner.

C Dieses Kainskind kennt all die Informationen, die er aus oberflächlichen Gesprächen mit anderen seiner Art erfahren kann. Es kennt immerhin die wichtigsten Ahnen Wiens beim Namen.

D Der Charakters mit diesem Wissen bewegt sich auf sehr dünnem Eis. Mit Sicherheit ist er über die besonderen Gegebenheiten der Stadt an der Donau informiert. Er kennt die Namen der Mitglieder des Geheimrats, kann aber keine Gesichter mit ihnen verbinden. Unbedeutendere und jüngere Kainskinder sind ihm völlig unbekannt.

E Der Kainit wurde vielleicht von einem Ghul der Tremere besucht und über die Gegebenheiten und Gesetze der Donaumetropole informiert. Er weiß, daß die Tremere die Stadt regieren und hat wahrscheinlich schon einmal den Namen Etrius gehört.

Brujah

Wie fühlt man sich als Schnee von Morgen,
Als Bombe, die nicht richtig tickt,
Als Teilchen ohne Masse,
Als Bester ohne Klasse,
Als Licht, das nie die Welt erblickt?

— Heinz Rudolf Kunze, *Heul' mit den Wölfen*

Solange er sich erinnern kann, ist Sir Francis Hattenborough der einzige Vertreter der Brujah in Wien gewesen - und auch sorgfältige historische Recherche hat nicht ergeben, daß da vor ihm jemand war. Hattenborough *ist* der Clan der Gelehrten für Wien, und auch das nur, weil er sich ohne allzu viele Nachfragen in seine ihm von den Herren der Stadt, den Hexenmeistern, zugedachte „politische" Rolle schickt. Das ist ihm auch nie wirklich schwergefallen - er war schon immer ein echter Idealist, auch bevor er Brujah wurde, und Gesetzestreue war und ist für ihn ein Muß. Er engagiert sich ohne jeglichen Zweifel im Geheimrat Wiens und ist somit für den Clan der Hexenmeister staatstragend und wertvoll. Seit seiner Ankunft in Wien im Jahre 1896 vertritt er seinen Clan in einer Art Einmannshow in dieser Körperschaft. Seine idealistischen, freiheitsliebenden Tendenzen, gebrochen durch seine klassische britische Kühle, prägen das Gesicht des sehr ambivalenten Klüngels nachhaltig. Hattenborough ist zudem überzeugter Pazifist; er war als Unterhändler des Geheimrats 1919 bei den Verhandlungen mit dem sagenumwobenen Grafen St. Germain dabei, die zu dem gleichnamigen Friedensschluß führten. Im Vorfeld des 2. Weltkriegs tut sich Sir Francis Hattenborough als erbitterter Gegner des Austrofaschismus hervor. Immer wieder versucht er auch vergeblich, die strengen Auflagen für Kainskinder, die zu Gast in der Stadt sind (s. **Kapitel Fünf, „Servus und Kaffee Etrius"**), etwas zu lockern. Dies scheitert regelmäßig am Einspruch des Duos Etrius/Astrid Thomas, die davon natürlich nichts hören wollen.

Seit vier Jahren gibt es nun noch Irina Voskaja, die aber ein Synonym für das Wort „bedeutungslos" zu sein scheint. Keine zwei Kainskinder könnten wohl unterschiedlicher sein als Hattenborough und Irina Voskaja - er mit seiner Zuflucht in den Kellern der noblen Böhmischen Staatskanzlei und sie, die im Lastwagen herumzieht. Er, der noble, distinguierte englische Aristo*krat, und sie*, die rebellische russische Straßengöre. Alles an ihren Einstellungen ist ihm zutiefst zuwider. Das Spannungsfeld innerhalb eines einzigen Clans könnte kaum größer sein als das, das diese beiden so unterschiedlichen Angehörigen des Clans der Gelehrten aufspannen. Insgesamt ist das Unleben für Sir Francis Hattenborough schwerer geworden, seit Irina in Wien ist. Sie verachtet ihn wegen seiner adligen Abkunft, und er muß nun ständig in Sorge leben, sie könnte Dummheiten machen, die dann auf ihn als Ahn ihres

Clans zurückfallen. In diesem Zusammenhang bereitet ihm das sich hartnäckig haltende Gerücht Sorgen, er selbst sei in Wahrheit Irina Voskajas Erzeuger. Aber was soll er tun - in Wien ist Klatsch nun einmal eine feste Größe der Politik...

Sir Francis Hattenborough



Ich wurde als einziger Sohn des an Finanzen wie an Einfluß reichen britischen Lord Walter Hattenborough 1794 in London geboren. Mein Vater schickte mich nach Oxford, wo ich lernte, wie sich ein Adliger - ein *britischer* Adliger - zu benehmen hat. Berührungen mit der Plebs waren mir schon immer zutiefst zuwider. Doch die Gemeinen hatten einfach keinen richtigen Respekt mehr vor unsereinem. Der dümmste Bauer durfte ungestraft über uns spotten und derbe Zoten reißen. Sie hatten ja keine Vorstellung davon, was es heißt, einer wahrhaft privilegierten Klasse anzugehören. Aber sollten sie mich doch verhöhnen - was kann das einen jungen Mann stören, dessen Vater das Ohr der Krone hat?

Dann lernte ich, daß die Macht ihren Preis hat - auch die meines Vaters; offenbar gab es da einen Mann, bei dem er Schulden hatte, und mit mir gedachte er, sie abzubezahlen. Offenbar hatte er unser nicht unbeträchtliches Familienvermögen schon vor Jahren beim Glücksspiel durchgebracht, und dieser geheimnisvolle Geldgeber hatte ihm all die Jahre die Möglichkeit verschafft, den Schein zu wahren. Mein Vater brachte mich zu ihm nach Schloß Randall und stellte mich ihm vor. Lord Marcus Randall nannte er sich. Soso. Europäischer Adel wie wir selbst, Brite, Idealist, Philanthrop, Kunstsinniger - doch was um alles in der Welt wollte er nur mit mir? Nun, ich sollte es erfahren, denn schon nach kurzer Zeit enthüllte er mir mit der Frage: „Möchten Sie Ihr Leben gerne ewig so weiterleben können, Sir Francis?" sein wahres Wesen. Lange war ich nur sein Ghul, und erst auf meine alten Tage machte er mich zu seinem Sohn im Blute. Ich wurde zu seinem loyalen Kampfgefährten gegen seinen Erzeuger, der ein amerikanischer Bauerntölpel und zudem Freund der Sklaverei war, schlimmer als der Pöbel, mit dem ich mich zu Lebzeiten hatte abquälen müssen.

Nun, gegen Ende des 19. Jahrhunderts sandte mein Erzeuger mich dann nach Wien, wo ich erstmals erfuhr, was es heißt, wahrhaft einsam zu sein und keine Clansgeschwister um sich zu haben. Anfangs hatte ich ja keine Ahnung, was für eine wichtige Rolle ich schon nach wenigen Monaten im Geheimrat spielen würde. Parallel dazu hielt ich für meinen Clan aus relativer Nähe das große neue Brujah-Experiment, Neu-Karthago alias Sowjetunion, im Auge. Nun, meiner bescheidenen Ansicht nach war ein solches Spiel mit dem Pöbel von vornherein zum Scheitern verurteilt - ich kann nicht sagen, daß ich unglücklich war, als ich Recht behielt, aber ich frohlockte auch nicht, denn wieder war für viele meines Clans eine große Hoffnung in bittere Trümmer verwandelt worden.

Was die Stadt, in der ich heute lebe, angeht, so betrachte ich es als meine Aufgabe, den wenigen Brujah, die auf der Durchreise durch Wien kommen, zu zeigen, was es heißt, sich in einer Kulturmetropole anständig zu benehmen.

Erzeuger: Lord Marcus Randall

Kuß: 1850

Sieht aus wie: Anfang 60

Beschreibung: Lord Hattenborough trägt stets altmodische Kleidung aus englischem Tuch, die nach konservativem Schnittmuster für ihn maßgefertigt ist. Beim Gehen stützt er sich auf einen dünnen Ebenholzstock mit rundem Silberknauf, was bei ihm keineswegs Ausdruck einer modischen Laune, sondern eine Notwendigkeit ist, denn als er den Kuß empfing, hatten bereits erste Alterszipperlein eingesetzt, und er zieht das linke Bein etwas nach. Aus sterblichen Tagen hat er die Marotte beibehalten, stets ein silbernes, mit handgerollten Davidoffs gefülltes und mit dem Familienwappen der Hattenboroughs graviertes Zigarilloetui bei sich zu führen; er raucht zwar nicht mehr, spielt aber mit langen, nervösen, altersfleckigen Fingern mit sorgfältigst manikürten Nägeln ohne Unterlaß mit einem der Tabakstäbchen und einer antiken elfenbeinernen Zigarettenspitze.

Rollenspielhinweise: Seit frühester Kindheit haben Sie stets alles bekommen, was Sie wollten. Heute fordern Sie mit der aus dieser Erfahrung geborenen Resolutheit Respekt für den Clan der Gelehrten in Wien ein, den zu repräsentieren Ihnen eine Ehre ist. Leider tut dieses Gör Irina Voskaja sein bestes, das zu unterminieren, und Sie müssen rund um die Uhr auf der Hut sein, damit sie Sie nicht diskreditiert. Mit dem Clan Tremere arbeiten Sie ganz gut zusammen; gerade Etrius repräsentiert bei aller Strenge viele Werte, die auch Ihnen am Herzen liegen. Nach außen hin sind Sie ganz der intellektuelle und idealistische, aber leicht versnobte Gentleman. Das bringt Ihnen gesell-

schaftliche Anerkennung und hat Sie in ungeahnte Höhen geführt - Sie sitzen im Geheimrat, dem Ihrer Meinung nach wichtigsten und alles entscheidenden Gremium Wiens. Dafür lassen Sie sich gern von Gossenkindern wie Irina Voskaja anfeinden - denen geht es doch nur darum, alte Ideale mieszumachen. Sie sehen es ihr nach, denn sie ist ja noch ein Kind.

Zuflucht: Sir Francis Hattenborough bewohnt einige Kellerräume der Böhmischen Staatskanzlei.

Geheimnisse: B

Einfluß: Für ein relativ junges Kainskind hat Sir Francis Hattenborough zumindest nach außen hin eine Stellung, von der andere Ancillae - denn das ist er strenggenommen - nur träumen können, doch der Geheimrat ist ja bekanntermaßen nur ein potemkinsches Dorf. So erstreckt sich sein Einfluß anders, als er glaubt, in erster Linie auf die Sterblichen, die er über die Veranstaltungen der Soirée kennenlernt.

Wesen: Traditionalist

Verhalten: Bonvivant

Clan: Brujah

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 1, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 2, Ausweichen 3, Handgemenge 2, Führungsqualitäten 2, Szenekenntnis 3

Fertigkeiten: Etikette 3, Fahren 2, Nahkampf 2, Schußwaffen 3

Kenntnisse: Linguistik 1, Medizin 1, Nachforschungen 2, Politik 3

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Präsenz 2, Seelenstärke 3, Stärke 3

Hintergrund: Herde 2, Kontakte 2, Ressourcen 2, Status 2

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 4, Mut 2

Menschlichkeit 6

Willenskraft 5

Blutvorrat 14/2

Irina Voskaja

Ich wurde in einen idealistischen Traum hineingeboren - oder vielleicht sollte ich besser sagen: gezeugt -, den ich nie als solchen empfand, bis er schließlich zerstört wurde. Ich studierte Politologie und Soziologie an der Universität in Odessa, bevor ich den Kuß empfing. Mein Vater war ein sehr angesehener Chemiker, und wir lebten gut. Trotzdem - oder vielleicht gerade deshalb - schloß ich mich einer Gruppe intellektueller Studenten an, die Fehler in den Handlungsweisen der kommunistischen Regierung sahen und bestrebt waren, zur eigentlichen Lehre Marx' und Engels' zurückzukehren. Unser Ziel war es, daß es allen Menschen gut ging, nicht nur den Funktionären.



Mein Erzeuger, Nikolai, brachte mich in den Clan der Gelehrten, die damals das Land regierten. Er erzählte zwar immer gerne davon, daß es in der Sowjetunion besser sei als anderswo, doch schenkte ich ihm keinen Glauben. Heute bereue ich das zutiefst. Ich verdanke es Mischa, einem Malkavianer, daß ich heute noch existiere. Er hatte den drohenden Untergang gespürt, lange bevor er kam. Eindringlich bat er mich darum, mit ihm aus der Sowjetunion fortzugehen. Ich bat Nikolai um Erlaubnis, mir die Welt anschauen zu dürfen, die so anders sein sollte als dieses Land, und er ließ mich zähneknirschend gewähren. Am frühen Abend unserer Abreise brach dann die Hölle los. Und ich finde keine anderen Worte dafür, denn die geballten Heerscharen der Finsternis fielen in Odessa ein. Was ich in dieser Nacht sah, kann ich unmöglich in Worte fassen. Wir hatten großes Glück, unser Schiff noch rechtzeitig zu erreichen. Als wir im Hafen von Constanta in Rumänien ankamen, versuchte ich jede Telefonnummer, die ich besaß, in der Hoffnung, jemanden erreichen zu können. Doch die Leitungen waren alle tot, und Mischa sprach aus, was ich befürchtete; sie alle existierten nicht mehr.

Blankes Entsetzen trieb uns weiter an. Die nächsten Nächte sind für mich ein verworrener Schleier aus Angst, Pein und Hunger auf einer scheinbar nicht endenwollenden Flucht. Von Bukarest über *Oradea* entkamen wir nach Budapest und erreichten schließlich Wien. Die Stadt an der Donau empfing uns wie ein Grab; es war ruhig. Mischa bat mich, hier eine Zeit lang zu verweilen. Ihm scheint es in dieser Stadt der Toten zu gefallen. Sein Geist ist nun öfter klar als früher. Dafür fürchte ich um meine geistige Gesundheit, nicht nur, daß ich mich nach jedem Schatten umdrehe und einen Angriff der Dunklen vermute, nein, manchmal erwache ich und weiß nicht, was ich in den vergangenen Nächten tat.

Mein Dasein ist in diesen Nächten von Furcht geprägt. Und Nikolai hatte völlig recht. Die ehemalige Sowjetunion war besser als die meisten anderen Länder, zumindest aus der Sichtweise der Unsterblichen betrachtet. Hier in Wien bin ich ein Niemand. Nur ein junges, den Sinn seiner Existenz suchendes Küken, das man gerade mal so duldet. Aber ich muß den Herren der Stadt ja auch noch *dankbar* sein, denn ich existiere... unfrei, aber ich existiere.

Erzeuger: Nikolai

Kuß: 1958 n.Chr.

Sieht aus wie: Anfang 20

Beschreibung: Irina Voskaja hat einen sehr schlanken, athletischen Körper und ist gut 1,80 m groß. Eine Mischung aus Sorge, Bitterkeit und Furcht spiegelt sich in ihren strengen Zügen wider; sie lächelt nur in Begleitung Mischas. Irina trägt ihr wasserstoffblondes Haar in einer kurzen Igelfrisur und bevorzugt schwarze Lederkleidung, das läßt sie härter aussehen, als sie eigentlich ist.

Rollenspielhinweise: Ihr Dasein ist in der Tat in erster Linie von Furcht geprägt. Ständig werfen Sie einen gehetzten Blick über die Schulter, um nach dunklen Schatten zu suchen. Sie haben Angst vor den Ahnen der Stadt, da Sie sie in Ihren Gedanken kritisieren, ihre Gesellschaft verachten, und Nikolai hatte ihnen erzählt, daß man junge Kainskinder in Wien schon aus diesem Grund vernichten würde. Sie mißtrauen allen fremden Gesichtern und fragen sich, was in den Nächten passiert, an die Sie keine Erinnerung mehr haben. Die Angst, dem Wahnsinn zu verfallen, schürt die Furcht nur, die ohnehin an Ihrem Verstand nagt. Sie trauen nur Mischa wirklich. Sollten Sie aus Ihrer Sinnkrise jemals wieder herauskommen, könnten Sie eine energische und charismatische Fürsprecherin der Anarchen sein.

Einfluß: Irina ist viel zu jung und zu paranoid, um in der Gesellschaft der Kainskinder wirklichen Einfluß zu haben. Ihr einziger Verbündeter ist Mischa, ihre Kontakte sind einige sterbliche Russen, die nach Wien kamen, um sich eine neue Existenz aufzubauen, und nun mit Drogen dealen.

Geheimnisse: D

Zuflucht: Irina benutzt einen alten, verbeulten Lastwagen als Zuflucht, der im Ladebereich über einen doppelten Boden verfügt.

Wesen: Rebell

Verhalten: Überlebenskünstler

Clan: Brujah

Generation: 13.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 3, Ausweichen 3, Einschüchtern 1, Handgemenge 3, Sportlichkeit 3, Szenekenntnis 1

Fertigkeiten: Fahren 3, Heimlichkeit 1, Schußwaffen 4, Überleben 2

Kenntnisse: Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 2 (Deutsch, Rumänisch), Nachforschungen 2, Naturwissenschaften 1, Politik 4

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Präsenz 2, Seelenstärke 1, Stärke 2

Hintergrund: Clan-Prestige 1, Kontakte 2, Status 1, Verbündete 1

Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Menschlichkeit 7

Willenskraft 5

Blutvorrat 10/1

Caitiff

Fall, rise and... Fall, rise and...
Lightning flashes across the sky,
From east to west you do or die.
Like a thief in the night,
you see the world by candlelight.

— U2, *Seconds*

Die Herren der Stadt dulden in Wien keine Clanlosen und werden dem, der sich hierher verirrt, bestenfalls anbieten, seinen Stammbaum zu erforschen. In den allermeisten Fällen tilgen sie solche Schandflecken jedoch gleich vom Angesicht der Erde. Andererseits sind die Clanlosen oft bereit, Aufgaben zu erfüllen, über die andere Kainskinder nicht einmal nachdenken würden. Darüber hinaus kümmert sich niemand um das Verschwinden eines Clanlosen, und manch ein Experiment bedarf eines Kainskindes, das keiner vermißt...

Der einzige Caitiff, der sich derzeit in Wien aufhält, bleibt sorgfältig in den Vororten verborgen. Hier versucht er, eine Nische zu finden, in der er sich verbergen kann, bis seine Pläne Früchte tragen.

Anmerkung: Das hier abgedruckte revolutionäre Flugblatt tauchte zum ersten Mal in Paris im Jahre 1779 auf. Marc Krieger benutzt es noch heute gerne, um gerade junge Kainskinder wachzurütteln. Oft kommt es in Umlauf, wenn Krieger neu in einer Stadt ist. Kainskinder, die im Besitz dieses Dokumentes sind, sollten dies unbedingt geheimhalten, da es sich einwandfrei um anarchistische Propaganda handelt. Wird es nämlich bei ihnen gefunden, wird man sie für Anarchen halten und als solche behandeln...

Ich glaube an eine Welt, in der das Wort Freiheit noch eine Bedeutung hat. Wo Freiheit nicht nur die Rechtfertigung zielloser Gewalt, nicht ein Schlagwort der Gewaltherrscher ist, das sie nutzen können, um es ihren Untertanen als Worthülse vorzuhalten. Denn Freiheit ist ein Ideal. Ein Ideal, für das ich mein Leben jederzeit ohne zu zögern opfern würde. Auf seine Freiheit zu verzichten heißt, auf seine Menschheit, die Menschenrechte, ja selbst auf seine Pflichten zu verzichten. Wer auf dies alles verzichtet, für den ist keine Entschädigung möglich. Eine solche Entsagung ist mit der Natur des Menschen unvereinbar, und man entzieht, wenn man seinem Willen alle Freiheit nimmt, seinen Handlungen jeglichen Wert. Der Gewaltherrscher unterdrückt, von der Natur seiner bloßen Existenz dazu gezwungen, die Freiheit des Individuums und die Freiheit ganzer Völker.

Man wird sagen, daß der Gewaltherrscher seinen Untertanen Sicherheit und Ruhe garantiert; das mag sein, aber was gewinnen sie dabei, wenn die Kriege, in die sein Ehrgeiz sie verwickelt, wenn seine unersättliche Habgier, wenn die Bedrückung seiner Minister sie mehr belastet, als ihre eigenen Zwistigkeiten es je vermöchten? Was gewinnen sie dabei, wenn diese Reihe selbst nur ein Glied in der Kette ihres Elends ist? Im Kerker lebt man auch ruhig; doch genügt das, um sich darin wohl zu fühlen?

Es ist nicht nur unser Recht, sondern vielmehr geradezu unsere Pflicht, zu denken und zu handeln wie wir wollen. Unser Handeln haben wir einzig und allein den Gesetzen der Natur und der Menschenrechte zu unterwerfen. Wir sind keine unfreien Sklaven der Gewaltherrscher, denn es gibt kein Recht, das ihnen dies erlauben würde. Recht und Sklaverei sind Worte, die sich gegeneinander aufheben, sie existieren niemals in Verbindung miteinander. Die Gewaltherrscher werden Euch, die Ihr dieses Schreiben lest, mit Lügen anfüllen. Sie werden Euch von Monstren erzählen, die tief in der Erde schlummern und deren einziger Zweck es ist, Euch zu verschlingen, wenn ihre Zeit gekommen ist. Alles Lüge. Ein Märchen, das man ebenso gut kleinen Kindern erzählen könnte, um sie davon abzubringen, die Dinge zu tun oder zu denken, die sie nicht tun oder denken sollten.

Freiheit gebührt einem jeden, doch heute ist man gezwungen, für sie zu kämpfen. Ich fürchte mich nicht vor dem Krieg, sondern begehe ihn mit stolz erhobenem Haupt. Es ist kein heiliger Krieg, den ich kämpfe, er ist Notwendigkeit und meine Pflicht, und glaubt mir, egal, was Eure Gewaltherrscher Euch erzählen werden, es gibt keinen heiligen Krieg. Ich habe genügend Kriege gesehen, um zu wissen, daß nichts daran heilig ist.

Gegen wen sollen wir kämpfen, werdet Ihr Euch fragen, und ich werde es Euch sagen; führt Krieg gegen Euren Gewaltherrscher, laßt Euch nicht die Rechte nehmen, die Euch gehören, sonst erwartet Euch eine Ewigkeit in den Ketten der Sklaverei. Scheut Euch nicht, in diesen Krieg zu ziehen, denn Ihr seid nicht allein. Erheben wir alle unsere Stimmen und Fäuste in Rebellion, vermögen wir es, die Ketten zu sprengen, mit denen die Gewaltherrscher uns zu versklaven suchen.

Vorwärts, zu den tobenden Feuern der Revolution!

Marcus Landsknecht

Marc Krieger



Ich bin hierher gekommen, um endlich mein Schicksal zu erfüllen. Wien wird meine letzte Station in einer langen blutigen Karriere, die ich vor über 500 Jahren unter dem Namen Marcus Landsknecht begonnen habe. Ironischerweise wurden meine beiden Brüder und ich gezeugt, um einen kleinen Aufstand niederzuschlagen. Unser Erzeuger blieb ein Schemen, der uns von seiner ach so wertvollen Vitae gab, um einem kleinen Bauernaufstand im Odenwald das Ende zu bereiten. Obwohl wir Landsknechte waren und es durchaus verstanden, mit Waffen umzugehen, waren wir keine Herausforderung für die Brujah, die ihre schützende Hand über den Pfeifer von Niklashausen hielten. Zu unserem Glück sahen sie davon ab, uns zu vernichten, erkannten sie doch, daß man unseren Willen beherrscht hatte. Sie boten uns sogar an, mit ihnen zu gehen, aber wir entschieden uns dagegen.

In einer Zeit, in der die Camarilla noch jung war, Prinzen die ehernen Traditionen mit aller Gewalt durchsetzten, Justikare und ihre Archonten wie Bluthunde durchs Land jagten, um gegen Anarchen zu kämpfen, hatten drei junge Clanlose einen verdammt schwierigen Stand. Der Kampf um unsere Unabhängigkeit kostete das Leben meiner beiden Brüder. Einen verlor ich im Kampf gegen die Camarilla, den anderen im Kampf gegen den Sabbat. Als ich im Paris zur Zeit der Revolution über der Asche meines Bruders stand, dessen Vernichtung mich allein zurückließ, schwor ich, weiter für die Freiheit zu kämpfen; eine Freiheit gleichermaßen für Sterbliche und Kainskinder.

Dieser Krieg führte mich in die neue Welt und schließlich an die Seite Jeremy MacNeills. Mit ihm erzielte ich den größten Erfolg, die Gründung des Anarchenfreistaates in der Stadt der Engel, Los Angeles. Aber irgendwann war ich das ständige Kämpfen leid. Das Blutvergießen mußte ein Ende haben. L. A. war nur ein kleiner Erfolg, ein Schmelztiegel gewalttätiger Wesen, die sich solange selbst zerfetzten, bis eine Bedrohung von außen bevor stand, nur dann hielten sie zusammen, was wenigstens etwas war... Ich habe zu viele junge Kainskinder gesehen, deren Willen man brach, die man mit dem Band des Blutes unterwarf, oder die einfach vernichtet wurden, nur weil sie mit dem Denken begonnen hatten.

Ich versuchte mit Worten, für die Freiheit der Kainskinder einzutreten. Allerdings waren es Worte, die kaum ein Prinz hören wollte. Die wenigsten gaben mir die Möglichkeit, um zu sprechen. In manch einer Domäne rief man die Blutjagd auf mich aus, in der Hoffnung den Gedanken der Freiheit so wieder auszulöschen. Narren, die sie sind! In den 90er Jahren dieses Jahrhunderts kam ich zurück in die Alte Welt. Nachdem ich einige Städte besucht hatte, führte mich mein Weg nach Frankfurt, das den Ruf hatte, liberaler zu sein als viele andere Domänen. Wie „frei" die Kainskinder dort waren, sollte sich bald herausstellen.

In der Stadt am Main geschah etwas, das ich schon lange nicht mehr für möglich gehalten hätte. Obwohl ich glaubte, meine Gefühle seien in einem Meer aus Blut untergegangen, verliebte ich mich. Ihr Name war Renée Lafayette. Ich sage war, weil sie von ihrem eigenen Clan vernichtet worden ist. Sie war eine Tremere, und die Verbindung mit meiner Person wurde nicht geduldet. Als sie die Weisung erhielt, mich zu vernichten, wäre ich bereit gewesen, mich für sie zu opfern. Doch sie entschied sich anders, brach mit ihrem Clan und kam mit mir. Das erwies sich als ihr Untergang, denn sie überlebte unsere Flucht quer durch Deutschland nicht.

Voll kochenden Zorns stehe ich nun da und schaue auf die Stadt, suche den einen, der mir das letzte nahm, was in meinem Dasein Bedeutung hatte: Renée Lafayette, meine Liebe. Ich bin hier, um Nathan Mendelssohn zu vernichten. Er hat Renée auf dem Gewissen. Und ich bin hier, um dieser Stadt einen Hauch von Freiheit zu bringen, und wenn es das letzte ist, was ich tue!

Erzeuger: ???

Kuß: 1476 n.Chr.

Sieht aus wie: Mitte 20

Beschreibung: Marc Krieger ist ein gutaussehender, charmanter Mann Mitte 20, ist fast 1,90 m groß und besitzt einen sportlichen und durchtrainierten Körper. Sein langes, blondes Haar wird von einem schwarzen Tuch, das er wie ein Stirnband trägt, aus dem Gesicht gehalten. Meistens trägt er schwarzes Leder und ist niemals unbewaffnet.

Rollenspielhinweise: Für Sie existieren nur zwei Traditionen; erstens die Freiheit und zweitens die Maskerade. Alle anderen haben Sie immer wieder ignoriert oder gebrochen. Den Schmerz über Ihren Verlust verbergen Sie hinter einem charmanten Lächeln und spöttischen, aber fesselnden Reden für Freiheit und Unabhängigkeit. Sie sind ein aufgeschlossener, intellektueller Anarchist, der von seiner Sache völlig überzeugt ist. Seien Sie freundlich und helfen Sie jungen Kainskindern, wenn sie in Not sind.

Sollte jemand versuchen, Sie auszunutzen, zu beherrschen, oder Ihnen irgendwie anders dumm zu kommen, zögern Sie nicht, ihm die Zähne einzuschlagen.

Einfluß: Obwohl Marc kaum ein Jahr in Wien ist, verfügt er bereits über großen Einfluß auf die linke Szene, die man allerdings weder als zahlenmäßig stark noch als sehr aktiv bezeichnen kann. Darüber hinaus knüpft er gerade Kontakte mit einigen Waffenschiebern und Hehlern, was ihm ungewohnt leicht fällt...

Zu den Kainskindern Wiens hat er verständlicherweise kaum Kontakt. Er kennt nur ein paar der Lilien und traf einige Mal auf Monika Brunner. Allerdings verfügt er über ziemlich gute Beziehungen zu den Anarchen ganz Europas wie der Schwarzen Rose in Berlin.

Geheimnisse: D

Zuflucht: Marc Krieger bewohnt die Kellerräume eines leerstehenden Wohnblocks in Simmering dem 11. Bezirk.

Wesen: Rebell

Verhalten: Architekt

Clan: Caitiff

Generation: 7. (von 11. durch Diablerie)

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 4, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Empathie 1, Führungsqualitäten 3, Handgemenge 5, Sportlichkeit 4, Szenekenntnis 2

Fertigkeiten: Etikette 2, Fahren 3, Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Schußwaffen 4, Überleben 1

Kenntnisse: Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 2 (Englisch, Französisch), Medizin 1, Politik 4

Disziplinen: Auspex 2, Geschwindigkeit 3, Seelenstärke 4, Stärke 5, Verdunkelung 5, Thaumaturgie 2

Hintergrund: Einfluß 1, Gefolgsleute 2, Kontakte 4, Ressourcen 3, Status (Anarchen) 4, Verbündete 5

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 4, Mut 4

Menschlichkeit 5

Willenskraft 8

Blutvorrat 20/5

Gangrel

I took a long trip
And now back again
To the point where I began
And everything I left behind
Followed me, preceded me

— Samael, *Shining Kingdom*

Der Clan hat sich aus Wien selbst weitestgehend zurückgezogen. Österreich bietet zahlreiche Möglichkeiten, um außerhalb dieses stinkenden Molochs von einer Stadt zu existieren. Die Gangrel Wiens hatten zu keiner Zeit großen Einfluß auf die Geschicke der Stadt, es schien auch so, als hätte sie es nie interessiert.

Doch manch ein Mitglied des Clans wurde gerade seit den 70er Jahren dieses Jahrhunderts aktiv. Manche behaupten, es sei ihr Verdienst gewesen, der Österreich vom letzten zum ersten Land ohne Atomkraft gemacht hatte. Es kursieren aber auch Gerüchte von halbwahnsinnigen Gangrel, die immer wieder Skitouristen überfallen und gar für manch eine Lawine verantwortlich sind. Außerdem sagt man, daß sich eine große Zahl von ihnen im Wiener Wald zusammenschart und dort auf irgend etwas wartet...

Alexandra Thurnher



Als wäre es erst gestern gewesen, erinnere ich mich an die Nacht, als das Telefon klingelte, und man mir mitteilte, daß Hans, mein Mann, und Peter, unser fünfjähriger Sohn, bei einem Autounfall ums Leben kamen. Meine Welt brach von einem Augenblick zum nächsten zusammen wie ein wackliges Kartenhaus. Schmerz verband sich mit Hoffnungslosigkeit und wurde Leere.

Nach dem Begräbnis erster Klasse auf dem Zentral verbrachte ich Tag und Nacht bei ihnen. Ich hörte die Mit-

leidsbekundungen wohl, vernahm die gekünstelten Worte, die mir Verständnis ausdrücken sollten, doch wirklich verstehen konnte mich niemand. Niemand fühlte, was ich fühlte. All die Freunde und Verwandten, die sich zu mir schlichen, waren mir plötzlich fremd. Ich hörte, wie sie hinter meinem Rücken tuschelten, über Wahnsinn sprachen. Dann sahen sie sich um, als fürchteten sie, in meiner Anwesenheit gesehen zu werden, sprachen tröstende Worte zum Abschied, sahen sich wieder um und glitten wie Schatten davon. Sie konnten meinen Schmerz nicht verstehen. Sie wußten scheinbar nicht, was es bedeutete, alles zu verlieren, was man liebte; vom Lachen in ein Nichts zu stürzen.

Als ich mir sicher war, allein zu sein, zog ich endlich das Messer aus meiner Tasche. Ich wollte nicht allein zurückbleiben, wollte zu meinen Lieben, wollte wieder bei ihnen sein. Entschlossen schnitt ich meine Pulsadern auf, breitete die Arme aus und schaute lächelnd gen Himmel. Ich hörte das Tropfen des Blutes, das auf der frischen Grabeserde schnell eine Pfütze gebildet hatte. Sah die Sterne am Firmament, die flackernd leuchteten. Ich spürte wie Ruhe einkehrte, wie das Schlagen meines Herzen schwächer, leiser wurde. Die Welt verschwamm. Ein leuchtender Stern über mir, war alles was mir blieb. Er war da, als wolle er mir den Weg weisen, mich führen, mich in die Arme meiner Lieben geleiten. Dann senkte sich die Finsternis über mich.

Plötzlich schmeckte ich Blut und ich weiß nur noch, daß ich mehr davon wollte. Ich hatte fürchterliche Schmerzen körperlich und psychisch. Langsam kam ich wieder zu Bewußtsein. Ich hörte eine Stimme, die mir versicherte, daß alles in Ordnung sei, mir beruhigend erzählte, daß ich nun unsterblich sei, mir sagte, daß es falsch sei, mein Leben einfach wegzuwerfen. Was wußte er schon! Ich schlug die Augen auf und sah in die seinen. Ich konnte das selbe Mitleid erkennen mit dem ich schon seit Tagen überschüttet worden war. Und in diesem Moment machte ich Bekanntschaft mit dem Tier in mir.

Als sich der rote Schleier vor meinen Augen legte, blickte ich immer noch in die Augen, nur waren sie vor Entsetzen geweitet. Angewidert ließ ich den Schädel fallen und mußte kotzen. Danach rannte ich, soweit mich meine Beine trugen.

In der kommenden Zeit sollte ich lernen, was aus mir geworden war. Ich erfuhr auch, daß es noch andere Vampire in Wien gab, aber sie waren mir ehrlich gesagt scheißegal. Die meiste Zeit bleibe ich auf dem Zentral allein. Nur manchmal verlasse ich ihn, um mich mit den Lilien zu treffen. Aber ihr Schmerz ist ein anderer und sie verstehen mich nicht. Auf der anderen Seite hören sie mir wenigstens zu, und das brauch ich manchmal.

Vor ein paar Jahren tauchten dann andere Gangrel bei mir auf. Sie wußten, daß ich meinen Erzeuger umgebracht hatte, das spürte ich. Aber sie hielten es mir nicht vor. Sie wollten, daß ich Nachrichten entgegen nahm, sie verwahrte und sie einer Frau namens Nathalie Berger gab. Ansonsten würden sie mich in Ruhe lassen. Ich willigte ein, und ein paar Nächte später tauchte diese Frau, eine Sterbliche bei mir auf, um die Nachricht abzuholen. Das läuft bis heute so.

Erzeuger: Jaroslav Platesevic

Kuß: 1969 n.Chr.

Sieht aus wie: Mitte 20

Beschreibung: Alexandra Thurnher ist eine gutaussehende, aber etwas schroff wirkende Frau Mitte 20, ist fast 1,80 m groß, muskulös und durchtrainiert. Ihr langes braunes Haar weht ungebärdig um ihren Kopf. Von früheren Rasereien sind ihr spitze Katzenohren und buschige, zusammengewachsene Augenbrauen sowie gelblich flackernde Augen geblieben. Alexandra, die Waffen verabscheut und sich im Zweifelsfalle lieber auf ihre Zähnen und Klauen verläßt, trägt fast immer eine abgewetzte braune Lederjakke und ebensolche geschnürte Lederhosen.

Rollenspielhinweise: Sie sind ein wahrer und hoffnungslos verlorener Zyniker. Die Welt wurde schwarz und bedeutungslos, als Ihre Lieben starben. Ihre Existenz verlor jeden Sinn, und noch heute verfluchen Sie den, der Ihnen den Kuß gab - wahrhaftig ein finsterer Fluch -, auch wenn er schon lange tot ist. Es ist Ihnen nicht gelungen, Ihren Schmerz zu überwinden und einen Sinn in Ihrer Existenz zu finden. Würde sich Ihr Tier nicht wehren, Sie hätten erneut Selbstmord begangen, doch dazu fehlt Ihnen die Stärke. Fremden gegenüber sind Sie abweisend. Sie wollen in Ruhe gelassen werden. Nur wenn Sie selbst dazu bereit sind, mischen Sie sich unter andere.

Einfluß: Alexandra Thurnher hat praktisch keinen Einfluß. Sterbliche sind ihr herzlich egal, und ihre Gefolgsleute sind streunende Katzen. Die Lilien kennen sie und respektieren sie gewissermaßen, aber das ist auch schon alles. Zwar fungiert Alexandra als „toter" Briefkasten zwischen den Gangrel und der Vedunia, doch weiß sie selbst nicht, mit welchen Gruppen sie es wirklich zu tun hat. Würde sie bedroht werden, könnte es allerdings sein, daß eine der beiden Gruppen ihr zu Hilfe eilt...

Geheimnisse: E

Zuflucht: Alexandra Thurnher ruht tagsüber auf dem Zentralfriedhof im Grab ihrer verstorbenen Familie.

Wesen: Griesgram

Verhalten: Einzelgänger

Clan: Gangrel

Generation: 12.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 1, Dichtkunst 1, Empathie 3, Einschüchterung 3, Handgemenge 2, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Fahren 2, Heimlichkeit 2, Tierkunde 3, Überleben 2

Kenntnisse: Linguistik 2 (Englisch, Französisch), Literatur 1, Medizin 2, Naturwissenschaften 1

Disziplinen: Beherrschung 1, Gestaltwandel 3, Seelenstärke 1, Tierhaftigkeit 2

Hintergrund: Gefolgsleute 3, Herde 1, Kontakte 3

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Menschlichkeit 6

Willenskraft 5

Blutvorrat 11/1

Malkavianer

We're just
Made of
Virtual insanity...

— Jamiroquai, *Virtual Insanity*

Es gibt keine Malkavianer in Wien. Offiziell. Wenn man natürlich die fragt, die sich mit so etwas auskennen - Etrius etwa, Nathan Mendelssohn und Dieter Kleist -, dann sieht die Sache schon etwas anders aus. Diese drei Männer wissen um Bosch, den greulichen Malkavianer, den sie nun schon seit über 300 Jahren im Kunsthistorischen Museum gefangenhalten. Wien war zwar noch nie sehr attraktiv für den Clan des Mondes, aber Bosch ist - Einzelgänger wie Hattenborough auch - immer hin länger hier als der ganz große Hexenmeister höchstpersönlich! Er kam 1463 aus den Niederlanden herunter und begann, eine Blutspur durch die Metropole an der Donau zu ziehen. Das ging auch über 200 Jahre gut, man ließ ihm seine „künstlerische Freiheit"... bis Nathan Mendelssohn kam und seinem widerwärtigen Treiben ein Ende setzte.

Gut, seit etwas über vier Jahren ist auch Mischa, ein junger Malkavianer aus Rumänien, in der Stadt, aber ihm schenken die Kainskinder hier kaum Beachtung. Insgesamt genießen auch die seltenen Kinder des Mondes, die durch Wien kommen, kaum mehr Ansehen als Clanlose, was sicher auch mit Boschs widerlichen Umtrieben zusammenhängt.

In Wien wird berichtet,...

... daß es da einmal einen Schmied gegeben hat, Meister Eisenarm genannt, den besten Schmied weit und breit. Dennoch legte er täglich die Arbeit nieder, sobald er vier Groschen verdient hatte. Dieser Brauch kam dem Kaiser zu Ohren, der den Mann vor sich rufen ließ, um ihn nach dessen Bewandnis zu fragen. So sprach Eisenarm, ich brauch nur vier Groschen: einen verschenk' ich, einen erstatt ich, einen werf ich weg, und einen behalt ich. Dies erklärte er folgendermaßen: der erste Groschen war ein Almosen an die Armen, den zweiten erstattete er seinem greisen Vater für die Fürsorglichkeit seiner Kindheit zurück, der dritte war für seine Frau, die das Geld für Tand ausgab, der letzte für ihn selbst. Dieses Rätsel wollte der Kaiser seinen Gelehrten stellen, und bat den Meister um Stillschweigen, bis er hundertmal das Antlitz des Herrschers gesehen hätte.Die Gelehrten vermochten keine Antwort zu finden und marschierten zu Eisenarm. Der ließ sich flugs hundert Goldgulden bringen und verriet fröhlich die Lösung. Vor den wütenden Kaiser geführt erklärte er, daß er das kaiserliche Antlitz auf jeder Münze genau begutachtet hatte und so nicht wortbrüchig geworden war.

Und so war es ihm eine große Freude, sowohl die Gelehrten als auch den Kaiser gefoppt zu haben.

Bosch



Opfer müssen gebracht werden. Beim Hobeln fallen Späne für den Sieg. Man kann ja auch kein Omelette bakken, ohne Eier zu zerschlagen. Und wo wahre, lebendige Kunst geschaffen werden soll, da muß manchmal eben auch Blut fließen für die Inspiration. Viel Blut. Vor dem Fenster sehe ich die Stadt, sehe ich Wien. Aber ich bin in einem Bild eingesperrt - in einem Bild, ich, der größte Maler aller Zeiten, der Inbegriff der inspirierten Schöpfung, zweidimensional, gefangen in einem meiner eigenen Werke! Können Sie sich das vorstellen?

Lassen Sie sich bloß von denen da draußen nichts anderes erzählen - ich bin Bosch. Der Bosch. Hieronymus Bosch - auch wenn ich meinen Vornamen selten nutze. Bosch, das klingt, wie ein Name klingen muß, wie eine Faust, die eine Nase bricht, wie ein Pinsel, der in feuchte, warme Hirnmasse taucht, um auf der häutenen Leinwand den Schrecken Gestalt annehmen zu lassen.

Was sagen Sie da? Hieronymus Bosch wurde über 60 Jahre alt und hat gerade im Alter seine alptraumhaften, phantasievollen Höllenvisionen und Zerrbilder von der

Verflechtung von Fleisch und Höllenpein auf die Leinwand gebannt? Papperlapapp... das war ein Nachahmer, ein Plagiator, der meinen guten Namen verschmutzte, in den Dreck zog, nachdem das Feenkind mich auf immer in die Dunkelheit und ins Blut gezerrt hatte. Und seien Sie versichert: Was bei ihm von der heutigen Kunsthistorik als alptraumhaft gilt, ist nur ein müder Abklatsch dessen, was *ich* schuf!

Ach, Wien im ausgehenden 16. Jahrhundert - Sie machen sich ja kein Bild... dieses Pack an Rachitikern, an Ängsten und Großmannssucht, das da durch die nächtlichen Straßen humpelte... und ich, ich war mitten unter ihnen, unter den Dirnen und Taglöhnern, unter den Hökern aus der Levante und den jüdischen Geldverleihern, Blutsauger ganz eigener Art, und natürlich auch auf den höfischen Bällen.... ich war ja nur ein Knabe, haha!

Ich schaute in ihren Geist, egal ob hochwohlgeboren oder in der Gosse vegetierend... und seitdem weiß, ich daß wir alle, ungeachtet der Abkunft und des Mammon, aus demselben, wenig edlen Stoff bestehen. In ihren Köpfen fand ich, was ich jahrelang gesucht, die letzte Inspiration... Und ich bannte ihre Ängste, ihre Alpträume und ihre krankesten Phantasien in Bilder, manchmal in Öl auf Leinen, manchmal in ihrem eigenen Blut, ihrer eigenen Hirnmasse auf ihrer eigenen Haut. Daß ich sie dabei manchmal ausweiden mußte, daß sie manchmal als das sabbernde Häufchen Elend zurückblieben, das sie innerlich schon immer gewesen waren... wen schert's?

Den verfluchten Judengreis scherte es und seine Hexenmeisterfreunde. Und dann kamen sie an, mit Pfählen und Ketten, mit Fackeln und Schwertern, nahmen mir die Pinsel weg und die Staffelei, brachen mir die Hände... wohl noch nie etwas von Freiheit der Kunst gehört, was? Und sie schleppten mich hierher, ins Museum. Sie und dieser Speichellecker vom Clan der Rose, den der großmächtige Etrius ständig im Schlepptau hat. Große Rituale, taraaaa! Sie bannten mich mit ihrem Hokuspokuskram in eines meiner Selbstbildnisse, das ich kurz nach dem Kuß gemalt hatte.... das ist ihre Form von Humor, von Inspiration. Sehr witzig... ich könnte mich weglachen.

A propos weg: Sie können mich nicht zufällig mit hinausnehmen? Momentan kann ich hier ja nicht weg. Aber das ist auch nur eine Frage der Zeit. Irgendwann werde ich das Museum verlassen, und dann fließt wieder Blut in Wien. Viel Blut.

Ach ja, möchten Sie mein Freund sein? Sie könnten dann auch Herr van Aeken zu mir sagen... so heiße ich nämlich eigentlich... he... so laufen Sie doch nicht weg...

Erzeuger: Myriam

Kuß: 1460

Sieht aus wie: 14

Anmerkungen: Mit seiner 6. Stufe in Irrsinn ist Bosch in der Lage, die abscheulichsten und widernatürlichsten Bilder aus dem Geist seiner Opfer zu reißen und in Bilder umszusetzen. Er gerät dann in eine Art Schaffensekstase, bei der er zu eher außergewöhnlichen Medien neigt...

Beschreibung: Bosch ist ein gutaussehender Knabe, dem der Wahnsinn aus den Augen leuchtet und der den typischen schlaksigen, etwas ungelenken Körper vieler Pubertierender hat. Er hat kurzes blondes Haar, das er glatt nach hinten streicht. In den Nächten, wenn er aus seinem Bild tritt und Opfer ins Museum ruft - er kann ja nicht zum Jagen hinaus -hat er fast ständig die Fänge ausgefahren und ist häufig um den Mund herum völlig blutverschmiert. Gekleidet ist er nach der Mode des einfachen Volkes des späten 15. Jahrhunderts.

Rollenspielhinweise: Leider bekommen Sie seit Ihrer Verbannung ins Kunsthistorische Museum so gut wie nichts mehr mit, was in der Stadt vor sich geht. Sie sind ein monströses Kind, dessen Spieltrieb gepaart mit kreativer Brillanz und dem völligen Fehlen jeglicher Moral es alle Grenzen überschreiten läßt. Und sie wollen nur noch eins: hinaus ins pralle Leben. Bestimmt wird eines Nachts jemand kommen, der ihnen hinaushilft. Deshalb tastet Ihr Geist rufend, suchend, jede Nacht wit wachsender Verzweiflung durch die Stadt. Und immer stärker brennt in Ihnen der Haß auf die, die Ihnen das angetan haben: Etrius, Mendelssohn, die Tremere im Allgemeinen und Kleist.

Zuflucht: Bosch ist im Kunsthistorischen Museum. Nicht das er eine andere Wahl hätte...

Einfluß: Bosch hat keinen Einfluß. Er hat keinerlei Verbündete, Freunde oder Kontakte im modernen Wien.

Nur eine Person hat ein interessiertes Auge auf Bosch geworfen: die Lasombra *antitribu* Malaii (s. **Kapitel Fünf: Geschichten in Wien, „Das Böse im Spiegel"**). Natürlich fürchtet auch sie die bizarren Kräfte des Malkavianers, die sie vom Hörensagen kennt, aber andererseits klingen diese so, als ließen sie sich gegen ihre Sabbat-Verfolger einsetzen. Derzeit sucht Malaii nach einem unauffälligen Weg, mit Bosch Kontakt aufzunehmen. Vielleicht kommt man ja zu einer Einigung...

Geheimnisse: B+ (ältere Angelegenheiten), D (heutige Fragen)

Wesen: Abweichler

Verhalten: Variabel

Clan: Malkavianer

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 3, Empathie 1

Fertigkeiten: Malerei 4, Musik 2, Nahkampf 3, Reparaturen 1

Kenntnisse: Akademisches Wissen 1, Bürokratie 1, Finanzen 1,Gesetzeskenntnis 1, Linguistik 2 (Deutsch und

Flämisch), Medizin 1, Nachforschungen 1, Naturwissenschaften 1, Politik 1

Disziplinen: Auspex 2, Beherrschung 2, Irrsinn 6, Präsenz 4, Verdunkelung 3

Hintergrund: Ruhm 4

Tugenden: Bestialität variabel, Moral variabel, Instinkte variabel

Menschlichkeit 3

Willenskraft 8

Blutvorrat 20/5

Nosferatu



Die Kanalratten sind den Herren Wiens verständlicherweise ein Dorn im Auge, obgleich (oder weil) sie stets um Neutralität bemüht sind. Zu viele Mysterien, zu viele Geheimnisse, zu viele Ränke könnten von den Mitgliedern des Clans Nosferatu aufgeschnappt werden. Weltweit hätten sie einen riesigen Absatzmarkt für dreckige, kleine Informationen aus der Stadt, die dem umstrittensten Vorsintflutlichen der Kinder Kains als Zuflucht dient. Der Wind, der den Nosferatu entgegenblies, war meist todbringend eisig, aber auch schon freundlich mild, doch stets war man bemüht, sie aus dem 1. Bezirk heraus zu halten, was durch die Tatsache erheblich erschwert wurde, daß die Geschichte des Clans in Wien bis in die Zeit römischer Besatzung zurückreicht. Die gewaltigen Katakomben, zahllosen Keller, alte und neue Kanalisation, U-Bahn- und Warteschächte, Verbindungstunnel und so weiter, die ein gewaltiges und fast schon legendäres Reich fernab der Sonne bilden, kommen nicht von ungefähr, und manche der Tunnel und Höhlen sind bereits zwei Jahrtausende alt...

Die kürzliche Berufung des wohl prominentesten Mitgliedes des Clans, Augustin, in den Wahren Geheimrat Etrius' könnte eine Änderung der ehedem eher feindseligen Politik gegen den Clan Nosferatu bedeuten. Andererseits könnte es auch nur die berühmte Ruhe vor dem Sturm sein. Den oft doch mannigfaltigen Anfeindungen zum Trotz bewahrte der Clan, geheim geführt und zusammengehalten von einem enigmatischen Kainskind, das man den Trödler nennt, stets seine Neutralität, und eine Änderung dieser Einstellung scheint nicht in Sicht. Nichtsdestotrotz betrachten die meisten Tremere die Kanalratten in ihrer Stadt eher argwöhnisch, aber auch mit *einer* gesunden Vorsicht, denn selbst Etrius vermag nicht mit Sicherheit zu sagen, wie viele Nosferatu das unterirdische Wien ihr Zuhause nennen.

Der Trödler

Als ich Anfang des 5. Jahrhunderts nach Christus aus dem Norden nach Vindobona kam, sollte ich meinem Erzeuger als Späher dienen. Seine Feinde lauerten im Süden und im Osten. Oh, er war schon damals sehr alt; und alte Kainskinder tendieren dazu, mächtige Feinde zu haben. Ich schwor mir damals, daß mir so etwas nie passieren würde. Doch was damals den rauhen Osten durchstreifte, war nicht nur sein Feind, sondern ein Feind meines ganzen Clans; es war die Eiserne Hexe. Als sie ihren tödlichen Blick auf Vindobona richtete und die stolzen Ventrue den Kampf aufnahmen, waren meine Tunnel bereits tief genug, um mich für einige Zeit verschwinden zu lassen, denn ich bin weder ein Krieger noch ein Narr.

Die Stadt war niedergebrannt und die Kainskinder vernichtet oder verschwunden. Ich tat, was ich konnte, um den Sterblichen zu helfen, ihre Stadt wieder aufzubauen, denn ehrlich gesagt waren sie nichts anderes als mein Quell des Unlebens, meine Herde. Im Laufe der Jahre kamen andere Kainskinder in die Stadt: Lasombra, Ventrue und selbst die Tzimisce beanspruchten abwechselnd die Herrschaft. Die meiste Zeit ging ich ihnen einfach aus dem Weg, aber ich ließ es mir nicht entgehen, sie zu belauschen, wenn sie ihre Ränke schmiedeten und ihre Intrigen planten. Manchmal tauchte ich sogar auf, um Informationen zu verkaufen, aber ich wechselte mein Erscheinungsbild und meinen Namen immer wieder, so daß niemand wußte, wer ich war. Ich glaubte, so könnte mich niemand hassen und zu meinem Feind werden.

Dies alles änderte sich, als die Tremere kamen. Viele Geschichten hatte ich über die Usurpatoren, die Zaubermeister gehört, darunter auch sehr beunruhigende über ihre Fähigkeiten, Gedanken *lesen zu können*. Ich beschloß aus Angst, unfreiwillig Geheimnisse preiszugeben, über die ein Nosferatu meines Alters unweigerlich stolpert, nicht mehr mit Informationen zu handeln. Den Sterblichen half ich bereits seit Jahrhunderten, indem ich ihnen das besorgte, was sie brauchten. Warum sollte ich also nicht versuchen, die Kainskinder mit dem zu versorgen, was sie sich ersehnten?

Für viele Jahre, in denen ich wichtige Kontakte knüpfte, verschwand ich aus dem Gedächtnis der Wiener Kains-

kinder. Als ich im 16. Jahrhundert mit einem großen Wagen wiederkam, hielt man mich für einen Fremden, nicht für ein Kainskind, das geholfen hatte, diese Stadt zu errichten. Bald darauf nannte man mich nur noch den Trödler - meinen wahren Namen nannte ich nie -, denn anstatt Informationen zu handeln, waren nun Gegenstände aller Art mein Ressort. Zu Beginn verschacherte ich profane Kunstwerke und Erinnerungen an längst vergangene Nächte. Doch mit den Jahren wuchsen meine Kontakte und die Wünsche meiner Kunden. Ich verkaufte das Schwert Troiles, Talismane und Amulette verschiedenster Herkunft; Fragmente des Buches Nod gingen ebenso durch meine Hände wie streng geheime Schriften des Zirkels der Lilith; eine Handvoll Splitter des wahren Kreuzes für die Büßer und manch ein Gral für die Narren.

In einer Welt, in der alles käuflich ist, kann ich fast alles besorgen. Die Wünsche meiner Kunden, die schon lange nicht mehr nur Kainskinder sind, haben Priorität. Ich beschaffe alles, auf legalem oder illegalem Wege, wenn sie meinen Preis bezahlen können. Einer dieser Preise war zum Beispiel das Dorotheum, das ich von Anfang an kontrollierte. In seinen Kellergewölben lagern Schätze, deren Wert mit Geld nicht zu bezahlen wäre. Und niemand, der nicht meinen Preis für einen dieser Gegenstände entrichtet, legt Hand daran. Noch besser als die Gewölbe ist meine Kartei gesichert. In ihr halte ich, seitdem ich dieses Gewerbe führe, jede Information über meine Transaktionen fest.

Als Trödler gelang es mir, die Jahrhunderte relativ unbehelligt zu überstehen. Selbst die Tremere schätzten meine Dienste zu sehr, als daß ich mich ihren Anfeindungen gegenüber gesehen hätte. Es ist mir gelungen, mir nur wenige Feinde zu machen, was zugegebenermaßen auch mit einigen meiner Geschäfte zusammenhängt. Doch ich mußte erkennen, daß manche Feinde sich nicht so einfach umgehen lassen. Dabei spreche ich insbesondere von der Eisernen Hexe, die nun nach all den Jahrhunderten zurückgekehrt ist. Ihre Nähe jagt mir eiskalte Schauer über den krummen Rücken. Aber zum Teufel, ich werde Wien nicht verlassen! Irgendwo in dieser Stadt liegt der Vorsintflutliche Tremere, wo zur Hölle könnte ich sicherer sein...?

Selbst an der Seite meines Erzeugers, Angiwar, einst erbitterter Gegner der Hexe, würde ich mich nicht besser fühlen. Doch ich habe meine Aufgabe nie vergessen, und mehr als einmal in all den Jahrhunderten spürte ich seine Anwesenheit. Ich weiß, daß er sich auf eine endgültige Schlacht vorbereitet und Informationen benötigt. Ich kenne meine Aufgabe, und meine Preise werden sich ändern.

Erzeuger: Angiwar

Kuß: 398 n. Chr.

Sieht aus wie: undefinierbar

Anmerkungen: Die zusätzliche Stufe in Auspex gestattet es dem Trödler, an Orte zu blicken, wo sich Gegenstände befinden, die einst durch seine Hände gingen; ansonsten gleicht diese Kraft dem *Hellsehen*. Seine zusätzlichen Stufen in Verdunkelung erlauben ihm zum einen, seine wahren Gedanken derart abzuschirmen, daß andere, die sie lesen, lediglich eine Fülle unzusammenhängender Preiskalkulationen (dabei handelt es sich wirklich nur um Geld) und Daten unbedeutender Kunstwerke erhalten. Zum anderen kann er Gegenstände und Personen in seiner Anwesenheit verdunkeln, die selbst, wenn er geht, verdunkelt bleiben.

Beschreibung: Obgleich meist freundlich und zuvorkommend, ist der Anblick des Trödlers alles andere als eine Augenweide. Er ist nur etwa 1,40 m klein, untersetzt und bucklig. Seine von Geschwüren übersähte Haut ist von einer hellbraunen Farbe, und die wenigen schwarzen Haare, die ihm noch geblieben sind, stehen wie Draht seitlich von seinem Kopf ab. Sein groteskes Äußeres wird durch maßgeschneiderte, konservative Anzüge, die in das 19. Jahrhundert passen würden, noch unterstrichen.

Rollenspielhinweise: Leuten das zu besorgen, was diese sich wünschten, wurde quasi zu Ihrer Obsession. Als Unterhändler, Vermittler und Auktionator befriedigen Sie die Bedürfnisse anderer. Dabei reich zu werden, war nie Ihr Ziel, das ergab sich eben so. Sie wollen vielmehr in Ruhe und Frieden existieren und einfach nur Ihren Geschäften nachgehen. Außerdem helfen Sie Ihrem Clan, ohne zu zögern, denn das sind Sie Ihrem Erzeuger schuldig. Um gewalttätige Auseinandersetzungen machen Sie einen möglichst großen Bogen, doch Sie können ein grausamer Gegner werden, wenn Sie mit dem Rücken zur Wand stehen oder jemand ins Dorotheum einbricht.

Einfluß: Der Trödler ist mit Sicherheit eines der einflußreichsten Kainskinder Wiens. Nicht daß er diesen Einfluß je offensichtlich zu seinem Vorteil genutzt hätte, außer um Gegenstände zu beschaffen - in Wien selbst beschränkt sich seine Kontrolle auf das Dorotheum mit allen dazugehörigen Gebäuden und Einrichtungen. Weltweit hat er ein einzigartiges Netz von Informanten und wichtigen Kontakten, das es ihm ermöglicht, an fast jeden Gegenstand zu gelangen. Darüber hinaus beschäftigt er eine große Zahl sterblicher und unsterblicher Archäologen, Einbrecher und Händler, die für ihn ständig nach verlorenen Schätzen suchen. Zu seinen Kunden zählen Kainskinder ebenso wie Sterbliche, Magi und sogar eine Mumie. Welche Preise noch offen stehen, wissen nur der Trödler und seine Kartei...

In der Gesellschaft der Kainskinder Wiens genießt er einen einzigartigen Sonderstatus, denn er darf Kunden empfangen und für maximal 48 Stunden beherbergen, ohne diese bei den Herren der Stadt anzumelden. Was er ihnen für dieses Recht verkauft hat, darüber wird in den Elysien nur spekuliert. Der Trödler ist der Ahn seines Clans und sein Rückgrat. Obgleich er selbst nicht Mitglied im Wahren Geheimrat ist, munkelt man doch, daß es lediglich eine weitere eingeforderte Schuld war, die Augustin in den Beraterstab Etrius' geführt hat.

Geheimnisse: A

Zuflucht: Der Trödler verfügt über ausgedehnte Räumlichkeiten in den Kellergewölben des Dorotheums. Außerdem kennt keiner die Katakomben und die Kanäle so gut wie er; er kann praktisch überall in der Stadt einen Unterschlupf finden.

Wesen: Vermittler

Verhalten: Vertrauter

Clan: Nosferatu

Generation: 6.

Körperlich: Körperkraft 6, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 6

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 5, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 7, Geistesschärfe 7

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausflüchte 4, Ausweichen 6, Einschüchtern 4, Empathie 3, Feilschen 6, Handgemenge 4, Organisieren 7, Szenekenntnis 3

Fertigkeiten: Fälschen 6, Heimlichkeit 7, Juwelen Schätzen 5, Nahkampf 3, Reparaturen 5, Sicherheit 7, Tierkunde 5, Überleben 3

Kenntnisse: Archäologie 5, Bürokratie 3, Camarilla-Kunde 4, Clan-Kunde 4, Computer 2, Finanzen 5, Gesetzeskenntnis 1, Geschichte 6, Kainskinder-Kunde 4, Katakomben-Kunde 6, Kunstgeschichte 6, Linguistik 6 (Altgriechisch, Latein, Deutsch, Hebräisch, Reichsaramäisch, Rumänisch), Nachforschungen 6, Okkultismus 5, Politik 1

Disziplinen: Auspex 6, Beherrschung 3, Seelenstärke 4, Stärke 5, Tierhaftigkeit 5, Verdunkelung 7

Hintergrund: Clan-Prestige 4, Einfluß 2, Gefolgsleute 7, Kontakte 7, Ressourcen 5, Status 3, Verbündete 5

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 4, Mut 2

Menschlichkeit 6

Willenskraft 9

Blutvorrat 30/6

Augustin

Damit da gar keine Zweifel aufkommen: Ich bin ein Held. Mein Ziel, als ich in den Krieg zog - ein sterbliches Bürschchen von noch nicht fünfzehn Jahren, Sohn eines mittellosen Kleinbauern - war es, mir einen Namen zu machen. Aber eigentlich wollte ich ja auch mein Leben nicht verlieren, und die meisten richtigen Helden leben bekanntlich nicht lang. Ich träumte vom Ruhm eines Kriegers, aber sterben wollte ich nicht dafür.

Bei meiner ersten richtigen Schlacht, sechzehn war ich da, kam ich auf der Schanze von Graz um Haaresbreite davon, hatte aber eine tiefe Stichwunde im Fuß abbekommen. Aber wir hatten gewonnen, und plötzlich war ich ein Held - das, was ich immer schon zu sein gewünscht hatte. Aber das Heldendasein hatte auch seine Schattenseiten - man wurde auf immer neue gefährliche Aufträge geschickt. Eine Weile zog ich mit meiner Rotte als Kriegsknecht mordend und brandschatzend durch die Gegend,



und bald spann sich eine Legende um uns. Wir marschierten von Landstrich zu Landstrich, und der Tod ritt mit uns. Aber ich wurde des Blutgeruchs und des Stöhens der Sterbenden langsam überdrüssig.

Dann traf ich Ignaz, der die Sackpfeife blies wie kein zweiter; unser Hauptmann hatte den Alten als Pfeifer und Tambour in die Rotte aufgenommen. Abends am Lagerfeuer lehrte er mich seine Kunst, und wenn ich nicht gerade mit Livia, unserer lombardischen Marketenderin, im Stroh herumtollte, übte ich musizieren wie toll. Außerdem lernte ich zechen bei den Kriegsknechten und huren - oder um ehrlich zu sein: Ich trieb es mit allem, was einen Rock anhatte, und soff wie ein Loch. Wenn wir kämpften, zog Ignaz an unserer Seite ins Scharmützel, ein grauer Wolf, von dessen Heldentaten viele Landsknechtsmären berichten. Dann, eines Tages, teilte uns unser Hauptmann mit, wir würden gegen Abend ein kleines Dorf in der Steiermark erreichen und plündern. Ein weiterer Tag, und er schickte seine zerlumpten Krieger in jenes Dörfchen, um Beute zu machen.

Das Dorf, dessen Namen ich längst vergessen habe, sah gespenstisch aus, als wir es bei Einbruch der Nacht erreichten. Doch wir hatten Vorräte nötig und drangen, alle Furcht in den Wind schlagend, dennoch in die Häuser ein. Überall lagen Tote, Männer, Frauen und Kinder, bedeckt mit Schwären und schwarzen Beulen, die Augen sehnsuchtsvoll zum Himmel um Erlösung flehend manche, andere mit agonieentstellten Zügen. Ich wollte gerade angeekelt wieder gehen, da hörte ich in einer Hütte eine Frauenstimme aufseufzen - wenn da jemand noch lebte, dann durfte ich ihn nicht im Stich lassen! Ich würde diese Frau retten, wie es einem Helden anstand.

In der Hütte fand ich eine widerwärtige Gestalt, mit schlimmeren Schwären bedeckt als all die Leichen in den anderen Hütten zusammen, flohübersät und in Lumpen gehüllt. Sie war nur noch entfernt als Frau zu erkennen.

Und sie riß mir mit ihren dreckverkrusteten Nägeln die Kehle auf...

Von da an klang meiner Sackpfeife klagendes Lied nur noch des Nachts. Ich floh nach Wien, wo ich geboren war, und die Pest reiste mit mir. Ich versteckte mich auf den Friedhöfen, saugte die frischen Leichen und die Verrekkenden aus. Ja, die große Epidemie war schrecklich - und eines Tages zerrten drei Leute mit einem Pestkarren mich am späten Nachmittag aus der Hütte, wo ich mich verkrochen hatte, und warfen mich mit den Toten in eine Grube, ein Massengrab. Ich überlebte nur, weil die Leichen mich weitgehend von der Sonne abschirmten, mit denen sie mich bewarfen. Schwer verletzt war ich, als der Trödler mich fand und sich meiner annahm. Und seither bin ich wieder wer; ich bin wichtig, denn ich sitze im Geheimrat der Stadt Wien. Ich habe alles im Griff. Nur manchmal klingt klagend das Lied meiner Sackpfeife des Nachts um die Häuser - und ich finde, wenn einer so aussieht wie ich, kann man ihm nicht vorwerfen, wenn er sich nur vom Blut Betrunkener ernährt...

Erzeuger: Rabbat

Kuß: 1449

Sieht aus wie: um die 50

Beschreibung: Augustin trägt noch die Narben seines Landsknechtsdaseins an Leib und Gesicht. Seine Nase ist knollig rot und erinnert an eine Comicparodie einer Säufernase. Man trifft ihn nie ohne seine Sackpfeife an, und oft hat er einen Lederbeutel umhängen, in dem er ein Liederbuch mit traditionellen Volksliedern mit sich herumträgt. Augustin trägt ausschließlich Schwarz, oftmals einen breitkrempigen Schlapphut und besitzt einen Stockdegen, den er allerdings nur ungern benutzt.

Rollenspielhinweise: Sie sind durch die Hölle der Pest gegangen. Morbide Lieder und die Vitae Trunkener halten Ihre von Heldenträumen befeuerte Künstlerseele am Leben. Zuerst sind Sie nur aus Loyalität zu Ihrem Lebensretter, dem Trödler, zu den Sitzungen des Geheimrats gegangen, aber mittlerweile ist Ihnen diese Tätigkeit wichtig. Konrad von Babenberg hat Sie einmal bei einer Sitzung als „alten Säufer“ tituliert; dafür haben Sie Rache geschworen.

Zuflucht: Augustin haust im unterirdischen Wien.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Keiner - zumindest nicht durch den Geheimrat, den Augustins väterlicher Freund, der Trödler, ihm als die Farce enthüllt hat, die er ist. Wenn es allerdings jemals hart auf hart gehen sollte, ist er in der Lage, einige der weniger brisanten Geheimnisse, die der Trödler hütet, „abzustauben“ und für sich zu nutzen.

Wesen: Rauhbein

Verhalten: Architekt

Clan: Nosferatu

Generation: 8.

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 2, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 4, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausweichen 4, Einschüchtern 4, Handgemenge 5, Schauspielerei 2, Sportlichkeit 1, Szenekenntnis 3

Fertigkeiten: Heimlichkeit 5, Musik 3, Nahkampf 3, Sicherheit 5, Tierkunde 5, Überleben 5

Kenntnisse: Bürokratie 2, Camarilla-Kunde 2, Katakomben-Kunde 4, Linguistik 2 (Englisch, Französisch), Nachforschungen 4, Politik 5, Zerstören 3

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Seelenstärke 3, Stärke 4, Tierhaftigkeit 4, Verdunkelung 3

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Gefolgsleute 2, Herde 5, Status 2

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 3, Mut 5

Menschlichkeit 5

Willenskraft 8

Blutvorrat 15/3

Annette Moser



Nun, wie gefällt Ihnen meine Poesie? Tut mir leid, aber freundlicher kann man das Ganze nicht ausdrücken. Hat es Sie irgendwie - beunruhigt? Nun, es ist eine wahre Geschichte, sozusagen autobiographisch...

Was mich dazu führt, daß ich Ihnen ja meine Lebensgeschichte erzählen wollte - denn ich bin nicht das Kind, als das Sie mich hier sehen. Aber auch als Kind konnte man mich mit einem Zitat aus einem Schauerroman schon eher locken als mit Süßkram, wie ihn meine große Schwester Wanda in rauhen Mengen verschlang. Wenn ich das Gelächter der anderen auf dem Spielplatz hörte, wurde mir

schon damals übel. Hab' ich Ihnen schon erzählt, daß wir ganz nahe beim Zentralfriedhof wohnten und ich eine Stelle entdeckt hatte, wo man durch die Mauer kriechen konnte? Und auf dem Friedhof sah ich eines Nachts, als ich mich verbotenerweise aus dem Haus geschlichen hatte, einen Mann - er war ungeheuer häßlich, aber so etwa schreckte mich nicht. Hab' noch nie Angst vor so etwas gehabt, und als er dann erst mit einer Ratte spielte und sprach, die aus seinem Ärmel gekrochen kam, und dann auch noch so etwas wie einen Dudelsack aus dem Gebüsch zerrte, sich auf ein Grabkreuz setzte und zu spielen begann, da mußte ich einfach hin.

Ich glaube, ich habe ihn erschreckt, denn er sprang beinahe rückwärts in die Büsche, als ich auftauchte - aber dann spürte er, daß ich genauso einsam war wie er, und wir begannen, nachts gemeinsam durch Wien zu streifen. Ich erfuhr, daß er Augustin hieß, daß er ein Vampir und noch dazu Nosferatu war und daß sein Dasein ganz schön hart sein mußte.

Ich ging damals noch in die Grundschule, aber die Schule hat mich nie interessiert. Das war alles soooo langweilig dort... und bald machte ich einen großen Bogen darum, schwänzte immer häufiger und lebte nur noch für meine nächtlichen Begegnungen mit Augustin.

In der Nacht vor meinem neunten Geburtstag kam er in meine Kammer und holte mich für immer in die Nacht - er dachte wohl, er täte mir damit einen großen Gefallen, aber wenn man dafür die Sonne nie mehr sehen kann, ist es nicht so toll, daß man dafür jetzt Käfer, Ratten und anderes widerwärtiges Getier versteht. Ich hatte ja gesehen, wie er lebte, und obwohl ich ihn mochte, hatte ich sein Los eigentlich nicht teilen wollen, aber diese kleine Peinlichkeit ist jetzt wohl nicht mehr rückgängig zu machen. Ich lernte also, wie Schlangen und Schnecken in der lichtlosen Erde zu leben. Augustin und der Trödler lehrten mich die Werte unseres Clans und der Camarilla. Aber das interessiert mich alles gar nicht so sehr - ich lese vorzugsweise nächtelang vor Melancholie triefende Gedichte oder mache mich mit Hilfe der praktischen Verdunkelung, die sie mir beigebracht haben, „frisch" und treffe meine gleichgesinnten Freunde, die Lilien. Noch viel mehr Spaß macht es aber, als Dominaverschnitt im entsprechenden Outfit in die einschlägigen Szeneclubs zu gehen und dort Männer aufzureißen, die auf so was stehen - Leder halt, Latex, Gummi, Handschellen, Knebel und den ganzen Kram. Die schauen vielleicht, wenn ich mich später in einem Separée vor ihren Augen zuerst in ein neunjähriges, unschuldiges Mädchen und dann in mein wahres Ich verwandle... zumeist muß ich sie dann töten.

Einmal habe ich als Symbol meiner Trauer und der gestörten Kommunikation in dieser Stadt performancemäßig eine abgeschnitte Menschenzunge ins Gildehaus geschickt - das kam aber irgendwie nicht so gut an; ich glaube fast, für meine Art von Ästhetik haben die Hexenmeister einfach keine *Antenne.*

Erzeuger: Augustin

Kuß: 1915

Sieht aus wie: 9

Beschreibung: Annette Moser trägt zumeist knallenge Latexhosen, hohe Stiefel und ein „Goethes Erben"-T-Shirt. Auf ihrer Schulter hockt allgegenwärtig Rosa, ihr schwarzweiß gefleckter Rattenghul. Wenn sich Annette in entsprechenden Kreisen bewegt, trägt sie eine lederne Fetischkopfhaube mit Reißverschluß. Annette ist fast nie ohne eine Handfeuerwaffe anzutreffen.

Rollenspielhinweise: Ihre größte Leidenschaft gilt der Poesie, und zwar möglichst voller Melancholie und dem Pathos der Verzweiflung. „Tristesse oblige" könnte Ihr Motto sein; noch ertragen Sie die Sinnlosigkeit Ihres Daseins gerade so eben, aber Ihre Texte, die Sie gern und oft den anderen Lilien vortragen, triefen vor Todessehnsucht - und vielleicht steht Wien ja bald Ihr großer, bonny-und-clyde-mäßiger Abgang bevor...

Zuflucht: Auch Annette wohnt im unterirdischen Wien.

Geheimnisse: B

Einfluß: Annettes Einfluß ist relativ gering, sie ist auch nur eine Neugeborene, die in der Gesellschaft der Kainskinder nichts zu sagen hat. Durch die Lilien hat sie ganz gute Kontakte zu anderen jungen Kainiten, doch kann man keinen von ihnen, als ihren Freund bezeichnen. Darüber hinaus kennt sie noch ein paar Sterbliche aus der Wiener S/M-Szene, die man allerdings auch nur als flüchtige Bekanntschaften bezeichnen kann.

Wesen: Kind

Verhalten: Lob-Suchender

Clan: Nosferatu

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 1, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 2

Talente: Ausdruck 3, Ausweichen 2, Empathie 2, Führungsqualitäten 1, Handgemenge 2, Szenekenntnis 2

Fertigkeiten: Etikette 1, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Schußwaffen 5

Kenntnisse: Bürokratie 1, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 3 (Englisch, Französisch, Griechisch), Nachforschungen 1, Politik 2

Disziplinen: Stärke 2, Tierhaftigkeit 2, Verdunkelung 3

Hintergrund: Kontakte 4, Ressourcen 1, Status 1

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 4, Mut 5

Menschlichkeit 9

Willenskraft 9

Blutvorrat 14/2

Toreador

I bear the seed of ruin
A golden age turned to stone
Elysium... to dust

— Anathema, *A Dying Wish*



Der Clan der Rose ist seit dem 8. Jahrhundert in Wien vertreten. Sein Engagement, seine Hochmut und sein Stolz prägten die Stadt und ließen sie Höhen und Tiefen erleben. Namen wie Maria y Aragon, die über sechs Jahrhunderte das Geschick ihres Clans entschied, oder Arabelle Rieux, deren Name in den Hallen der Elysien weltweit Synonym für die Wiener Oper ist, haben das Prestige des Clans in der Kaiserstadt an der Donau geprägt. Aber nichts ist mehr, wie es war. Maria y Aragon ist verschwunden, wenn nicht gar vernichtet. Arabelle Rieux läuft Gefahr, ihrem in Schmerz geborenen Haß gegen die Usurpatoren nachzugeben und einen Fehler zu begehen, der sie die Existenz kosten würde. Marie-Claude Dumas, ein unbekümmerter Künstler, der an kaum mehr interessiert ist als seinem eigenen Wohlergehen, ist nun der Ahn des Clans.

Der Clan der Rose existiert heute im Schatten seiner glanzvollen Zeit, die vor nunmehr 200 Jahren zu sterben begann. Zügellose Dekadenz und eitler Hochmut führten ihn in dieser Zeit immer wieder in Auseinandersetzungen mit dem herrschenden Clan Tremere, die letztlich in dem Verbot gipfelten, in Wien politisch zu agieren. Nichtsdestotrotz scheint ihre fast schon an Wahnsinn grenzende Dekadenz, die die Wiener Mentalität entscheidend mitgeprägt hat, ungebremst. Im Vormärz, einer Zeit politischer Repression und gesellschaftlicher Tristesse, schufen sie den Walzer, um der Realität durch Amusement zu entfliehen. Heute tanzen sie wieder, denn sie alle spüren die erstickende Stille, sehen die näherrückenden Schatten des Unheils, doch sie wollen oder können nicht dagegen aufbegehren - also tanzen sie bis zum letzten Takt.

Marie-Claude Dumas

Erwacht bin ich an den Ufern der Seine. Als wäre es erst gestern gewesen, erinnere ich mich an diese Nacht in erschreckender Deutlichkeit. Der Geschmack feuchter Erde in meinem Mund, der Geruch von Fäkalien und Blut in der lauen Nachtluft. Alles prägte sich mir auf ewig ein. Vielleicht auch nur deshalb, weil ich sonst keinerlei Erinnerung besaß. Der Fluß, die Stadt um mich herum, die Uniform des toten Soldaten, dessen kalter Körper sanft von den Wellen der Seine umspielt wurde, alles war fremd und doch seltsam vertraut. In dieser Nacht war mein Leben nicht mehr als eine weiße Leinwand, die des feinen Strichs eines Künstlers harrte.

Ich erinnere mich des Grauens, das mein Herz eisern ergriff, als mir bewußt wurde, daß ich nicht mehr atmete. Ja, selbst mein Herz schlug nicht mehr. In wilder Panik schrie ich auf; mein Leben dem Vergessen anheim gefallen, ich selbst tot und doch lebendig. Ratlos und rastlos streifte ich durch die dunklen Gassen auf der Suche nach mir selbst. Die Erinnerung an die folgenden Nächte verblaßte im Laufe der Jahrhunderte. Nur Eindrücke sind mir geblieben: Angst und Einsamkeit, die mit der Erkenntnis kamen, daß ich zu einem Monster geworden war.

Auf mich allein gestellt, lernte ich dennoch schnell, mit meinem neuen Sein umzugehen. Im berühmt-berüchtigten Palais Royal von Paris kam ich meiner Vergangenheit schließlich auf die Spur. Eines der dort arbeitenden, gefälligen Mädchen, Jeanette, behauptete, mich zu kennen, und führte mich, mir die neuesten Ereignisse der großen Revolution berichtend, in meine Wohnung. Wie erstaunt war ich, als ich dort eine Leinwand vorfand! Und wie am Boden zerschmettert, als ich der Portraits und Karikaturen gewahr wurde, die überall verstreut herumlagen. Ich war mittelmäßig, wohl noch mehr als das: Ich war schlecht! Etwas tief in meiner Seele empfand nur Abscheu dafür.

Jeanette sah meine Bestürzung und den Ekel, die sich in meinen Zügen widerspiegelten. Sie legte sich auf meinem Lager nieder und bot sich mir dar, um meine dunklen Gedanken zu vertreiben. Aber es war nicht ihre kindliche Schönheit, nicht ihr süßes Parfüm, nicht ihr weißes, gepudertes Fleisch, sondern ihr junges, leidenschaftliches Blut, das mich lockte. Ich spürte den Hunger in mir wachsen und ließ mich von ihm in eine wilde Raserei treiben. Als ihr kleines Herz aufgehört hatte zu schlagen, und ich mich genährt und befriedigt erhob, sah ich Spritzer ihres Blutes auf der einst weißen Leinwand. Fasziniert näherte ich mich. Gefesselt von der rauhen, brutalen und überaus erotischen Schönheit, begann ich, ihr Blut als Medium zu nutzen. Zuerst nur mit den Fingern, dann nahm ich einen Pinsel zur Hand und ließ ihr frischvergossenes Blut meine Inspiration sein. Ich spürte, wie es durch meine Adern

floß, meinen Blick verschleierte und meinen Pinsel führte. Die Morgensonne färbte den Himmel im Osten bereits in zartem Rot, als ich fertig wurde. Zufriedenheit und ein bisher nicht bekanntes Glücksgefühl machten sich in mir breit, als ich mein neues Kunstwerk in all seiner Schönheit bewundern konnte. Unter meinem Lager fand ich Zuflucht vor der Sonne. In der nächsten Nacht packte ich das Gemälde ein, sammelte all meine Livre zusammen und verließ meine Wohnung auf ewig. Mein erstes Bild habe ich bis heute behalten. Es erhält meine Erinnerung an Jeanette und war der Beginn meines wahrhaften künstlerischen Schaffens.

Im Palais Royal stolperte ich förmlich über ein wohlgestaltes Wesen von großem Liebreiz. Obgleich sie von meinem Charme sehr angetan war, spürte ich eine gewisse Zurückhaltung und Vorsicht, die mir bis dahin unbekannt war. Sie war keine Dirne, die hier auf gebildete und wohlhabende Freier wartete. Sie lehnte es ab, mich in meine Wohnung zu begleiten, aber ich verabredete mich mit ihr am nächsten Abend am Ufer der Seine. Tagsüber träumte ich von diesem sündhaften Engel, der den Namen Jasmin trug. Ich begehrte sie mehr, als ich alles andere jemals begehrt hatte, und im Laufe der nächsten Nächte wurden wir im wahrsten Sinne des Wortes ein unsterbliches Paar.

Als die große Revolution in einem Massenschlachten ausartete, floh ich mit Jasmin nach Wien. Dort half sie mir nicht nur, eine sichere Zuflucht zu finden, sie offenbarte mir darüber hinaus die Geheimnisse um mein unsterbliches Dasein. Mein Erzeuger, Gott habe ihn selig, war vom Clan der Rose und wurde wohl, kurz nachdem er mir den Kuß weitergegeben hatte, vernichtet. Trotz der antifrancophilen Haltung mancher Tremere-Ahnen, die auf eine lange Fehde mit dem Clan der Rose zurückzuführen ist, war es mir vergönnt, in der Donaumetropole eine neue Heimat zu finden.

Zu meinem größten Bedauern mußte ich feststellen, daß die Liebe in unseren Kreisen etwas sehr brüchiges ist, denn ich zerstritt mich bald mit Jasmin. Hinter ihrer Schönheit verbirgt sie einen Zorn, den auch ich nicht lindern konnte. Ihre zeitweilige Versetzung nach Afrika tat ihr übriges. War ich zuerst tief verletzt und voller Trauer, so sollte sich dies schließlich doch ändern, denn das nächtliche Wien bot in all seiner Schönheit immer kurzweilige Ablenkung.

Es fiel mir leicht, mich aus der Politik herauszuhalten, lag mein Interesse doch eher daran, mein Dasein auszukosten, ein Gönner der Künstler zu sein und mich durch immer neue Musen inspirieren zu lassen. Dieser Lebenswandel schützte mich vor den Übergriffen des Clans Tremere und brachte mir nach dem Verschwinden der Toreador-Ahnin Maria y Aragon die Gunst und die Ehre, angesehenstes Mitglied meines Clans in Wien zu sein.

In den vergangenen Jahren ist es mir gelungen, eine Nische zu finden, in der ich ein unbeschwertes Dasein führen kann. Als Kulturmäzen und schaffender Künstler genieße ich hohes Ansehen nicht nur in meinem eigenen Clan. Tremere selbst bat mich bereits, ein Portrait von ihm zu malen, das ich zu seiner Zufriedenheit ausgeführt habe. Selbst mit der unlängst aus Afrika zurückgekehrten Jasmin verstehe ich mich wieder gut, und es gelang uns eine Freundschaft zu erhalten.

Einziger Schatten in meinem Dasein waren nebulöse Träume, die mich von Zeit zu Zeit heimsuchten. Doch sie gehören seit nun mehr zwei Jahren der Vergangenheit an und sind nichts weiter als ein böse Erinnerung. Aber manchmal, wenn ich alleine bin, bleibt ein schaler Geschmack. Dann spüre ich die Leere, und alles scheint bedeutungslos. In letzter Zeit beschleicht mich dieses Gefühl immer öfter, und ich habe Angst davor...

Erzeuger: Marcel Irigaray

Kuß: 1790 n.Chr.

Sieht aus wie: Mitte 20

Anmerkungen: Marie-Claudes zusätzliche Stufe in Präsenz erlaubt es ihm, Gemälde zu erschaffen, denen die Kraft der Ehrfurcht (Präsenz 1) inne wohnt. Hierfür muß er wenigstens die Vitae eines Sterblichen unter seine Farbe mischen.

Auf Marie-Claude Dumas lastet ein dunkles Geheimnis, von dem er selbst nichts ahnt. Er wurde in den Wirren der französischen Revolution nicht von einem Toreador gezeugt, sondern nur mit der Vitae eines Mitgliedes des Clans der Rose. Sein Erzeuger starb Stunden vor seinem Kuß durch die Klinge eines Assamiten. Dumas war Teil eines ausgeklügelten Planes des *Amr* Al-Ashrad und diente diesem als unwissender Spion in der Bastion seiner Erzfeinde. Al-Ashrad verschaffte sich Zugang zu Dumas' Träumen, um sich über Wien und seine Bewohner zu informieren. Dank mächtiger Beherrschung aus der Nacht seiner Zeugung hatte Dumas mit niemandem über diese Träume gesprochen. Im späten Herbst 1996 endeten diese Träume abrupt, um nie wiederzukehren...

Beschreibung: Marie-Claude ist ein umwerfend gutaussehender Mann Mitte 20. Sein volles, braunes Haar trägt er meist zu einem französischen Zopf gebunden. Seine braunen Augen sind fesselnd, sein Auftreten stets weltmännisch und charmant. Er ist immer dem Anlaß entsprechend perfekt gekleidet und der Mode dabei meist einen Schritt voraus. Kleidung trägt er niemals ein zweites Mal.

Rollenspielhinweise: Seien Sie stets zuvorkommend, freundlich bis hin zu verführerisch. Sie umgeben sich gerne mit Schönheit und können einem hübschen Gesicht schwerlich widerstehen. Sie verlieben sich schnell, sei es nun in eine Sterbliche, ein Kainskind oder gar ein Kunstwerk. Doch werden Sie des Objekts Ihrer Begierde ebenso schnell überdrüssig, legen es ab wie alte Kleidung und sind stets auf der Suche nach etwas Neuem, das Ihr Unleben bereichert.

Einfluß: Marie-Claudes Gehorsam gegenüber dem Verbot, sich in politische Belange Wiens einzumischen, sowie sein künstlerisches Talent haben ihn selbst bei den Tremere der

Stadt zu einem angesehenen und respektierten Ahn der Rose gemacht. Immerhin war es ihm vergönnt, Tremere persönlich zu treffen, um ihn zu porträtieren. In Wien trifft er die Entscheidungen für den Clan Toreador und selbst in Paris genießt er einen guten Ruf.

Dumas besitzt einige sehr exclusive Modeboutiquen im 1. Bezirk und war an der Ausstattung des Hundertwasserhauses beteiligt. Marie-Claude beaufsichtigt die Kabaretts und die Theater, vor allem die Kleinbühnen, da man hier schneller hübsche und unverbrauchte Gesichter finden kann. Manchmal unterstützt er auch Avantgarde-Künstler, die seiner jeweiligen Laune entsprechen. Das kann von Graffiti -Sprayern über Darsteller in einer S/M-Performance bis hin zu Körperkünstlern reichen. Aber meist hält er sich nicht allzu lange mit ihnen auf. Sein Wesen ist einfach zu sprunghaft und zu launisch, als daß er dauerhafte Verbündete sammeln könnte. Aber zahlreiche Persönlichkeiten in Kultur und Wirtschaft kennen ihn, und er ist ein gern gesehener Gast auf gesellschaftlichen Veranstaltungen.

Geheimnisse: B

Zuflucht: Marie-Claude Dumas bewohnt eine repräsentative Villa in Formen der „freien Renaissance" im 14. Bezirk, die der Architekt Wagner einst für ihn errichtete.

Wesen: Avantgardist

Verhalten: Bonvivant

Clan: Toreador

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 5, Erscheinungsbild 5

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 6, Einschüchtern 3, Empathie 3, Künstlerische Ausdruckskraft 6, Schauspielerei 4, Sportlichkeit 3, Stil 4

Fertigkeiten: Etikette 4, Fahren 2, Musik 4, Nahkampf 3

Kenntnisse: Camarilla-Kunde 3, Kainskinder-Kunde 2, Kunstgeschichte 5, Literatur 3, Linguistik 4 (Deutsch, Englisch, Italienisch, Russisch), Politik 2

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 2, Geschwindigkeit 2, Präsenz 6, Seelenstärke 1

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Einfluß 1, Gefolgsleute 3, Kontakte 5, Ressourcen 4, Status 3, Verbündete 3

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 4, Mut 4

Menschlichkeit 5

Willenskraft 8

Blutvorrat 20/5

Kaiserin der Nacht

In ihrer Schönheit wandelt sie
Wie wolkenlose Sternennacht;
Vermählt auf ihrem Antlitz sieh
Des Dunkels Reiz, des Lichtes Pracht:
Der Dämmrung zarte Harmonie,
Die hinstirbt, wenn der Tag erwacht.

— Lord Byron

Maria y Aragon - kein Vampir dominierte die Gesellschaft des Habsburger Kaiserhofes wie sie. Kein Toreador Wiens war jemals so einflußreich und so mächtig oder wird es je sein, denn wir werden nicht erlauben, daß es noch mal soweit kommt. Hinter ihrem Liebreiz, ihren schönen Worten, ihrem gönnerhaften Gehabe verbarg sich eine berechnende Bestie, die exzessive, perverse Feiern veranstaltete, die heute ihresgleichen suchen. Die „Talentwettbewerbe" ihres Kindes, Arabelle Rieux, sind nur ein schales Plagiat.

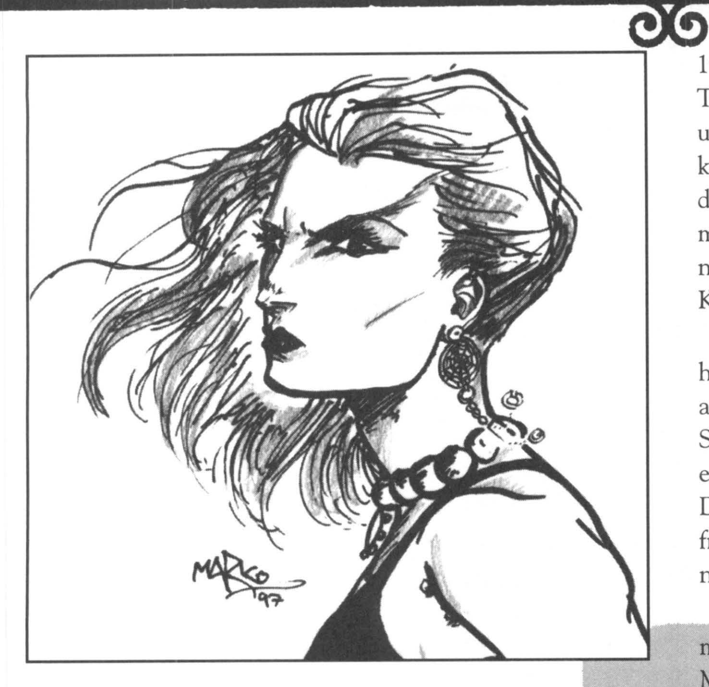
Ihre Leidenschaft galt neben ihren Feiern der höfischen Etikette, der Verführung und der Intrige. Sie war ein sehr gefährliches Wesen, und wir hätten sie viel früher vernichten sollen. Doch wir zauderten zu lange, und sie entkam uns. Ihr Kind ist davon überzeugt, wir hätten sie vernichtet, was den Gerüchten Gewicht verleiht, sie habe die Vaulderie-Zeremonie begangen und sei nun ein Priscus des Sabbat. Wie dem auch sei, jeder Tremere, der ihr begegnet, ist dazu verpflichtet, alles in seiner Macht Stehende zu unternehmen, um sie endgültig zu vernichten!

— Nathan Mendelssohn, 1933

Arabelle Rieux - Die lächelnde Maske

Spitze Zungen behaupten, mein Dasein spiele sich nur in den Monaten November bis März ab, aber da täuschen sie sich gewaltig. Sicher, dann fühle ich mich am wohlsten, wie könnte ich auch nicht? Die Nächte sind lang, und im schönen Wien ist es die Zeit der großen Bälle. Selbstverständlich liebe ich das Dasein in Wien. Immerhin habe ich es mit geprägt. Aber wer glaubt, ich hätte die Schmach vergessen, die die Herren der Tremere mir und meinem Clan zugefügt haben, der irrt.

Zugegeben, es waren mein wacher Verstand und mein betörendes Äußeres, die Maria dazu bewegten, mich vom Hofe Ludwig des XV. zu holen und mich zuerst zu ihrem Ghul und später zu ihrem Kind zu machen. Am Kaiserhof der Habsburger empfing ich während einer Monteverdi-



Oper den Kuß. Die Ekstase, die plötzliche und so wundervolle Veränderung der Klangwelt, die mich umgab, die engelhaften Züge Marias, meiner geliebten Erzeugerin, ihre samtweichen Arme, die mich behutsam hielten, ihr betörendes Parfüm, das mir in die Nase stieg, als ich meinen ersten Atemzug als eines der Kainskinder tat, vermengten sich zu einem so unbeschreiblich wundervollen Augenblick, daß ich vor Glück nur karmesinrote Tränen weinen konnte, während ich das köstliche Herzblut des hübschen, blonden Jungen trank, den Maria in unsere Loge eingeladen hatte.

In den kommenden Jahren schwelgte ich im Glanz des Kaiserhofes, der Pracht der Bälle und Opern und im Blut wunderschöner sterblicher Künstler und Adliger. Für Maria, die ihr Engagement auf wichtigere Positionen der sterblichen Gesellschaft konzentrierte, wie es sich für eine Ahnin unseres Clans gehörte, organisierte ich prachtvolle Vernissagen und Bälle, die Marias Namen unsterbliches Prestige verliehen, und warf ein kritisches Auge auf vielversprechende Künstler, denn sie schätzte mein Urteilsvermögen. Ich liebte sie, liebte sie mehr als alles andere. Während ich mich von Blut ernähren mußte, um nicht zu sterben, war sie es, die Liebe in mein Dasein brachte, die mich erblühen ließ, mich mit göttlicher Ambrosia nährte. Und ich weiß, daß sie mich genauso liebte, meiner Anwesenheit ebenso bedurfte, wie ich nach ihrer Gegenwart dürstete.

Doch Neid und Haß brachten uns auf ewig auseinander; der Neid und der Haß der selbstgefälligen Herren der Stadt auf den Einfluß unseres Clans. Manchmal frage ich mich, ob wir die unheilvollen Zeichen im 19. Jahrhundert, die Auseinandersetzung mit den Toreador von Paris, die kleineren Geplänkel in Wien und schließlich das Verbot jedweder Einmischung in politische Angelegenheiten der Sterblichen, nicht früher hätten deuten können, um unserem dunklen Schicksal zu entfliehen. Meine geliebte Maria wurde in der Nacht vom 30. auf den 31. Oktober 1917 vernichtet. Wenn ich nur daran denke, rinnen rote Tränen meine Wangen hinab. Der Schmerz, der Verlust und die unendliche Leere waren entsetzlich, mit Worten kaum zu fassen. Ich war versucht, meinen Körper den gnädigen Strahlen der Sonne auszusetzen, um dem Leid in meinem Herzen ein Ende zu bereiten. Aber dies wäre nicht Marias letzter Wille gewesen. Ich war und bin ihr Kind, ihre Erbin.

Um selbst der Verfolgung durch die Tremere zu entgehen, hielt ich mich selbstverständlich aus der Politik heraus und protegierte weiterhin die Opernbälle, die die Stadt so berühmt gemacht hatten. Damit gelang es mir, einen Status zu erhalten, den mir keiner nehmen konnte. Darüber hinaus erinnern mich die Bälle noch heute an frühere, glanzvollere Jahre und sie bewahren mir die Erinnerung an Maria.

Als Mäzenin und Organisatorin gesellschaftlicher Feste machte ich mir einen Namen, der seinesgleichen sucht. Meine jährlichen Parties, zu denen ich vielversprechende Nachwuchskünstler der Stadt lade, um den oder die Beste zu küren, sind eines der größten gesellschaftlichen Ereignisse der Kainskinder Wiens, wohl nicht zuletzt, weil nur einer diesen Wettbewerb gewinnen kann und danach von mir protegiert wird. Die anderen Teilnehmer bilden das anschließende Festmahl. Häufig treten Kainskinder an mich heran mit der Bitte, ein Fest für sie zu gestalten, und selbstverständlich komme ich dieser Bitte stets mit größtem Vergnügen und großem Erfolg nach.

Die Vernichtung meiner geliebten Maria ist bis zur heutigen Nacht weder aufgeklärt noch gesühnt. Wer glaubt, ich hätte vergessen, den trügt meine Maske. Wer glaubt, ich hätte keinen politischen Einfluß, weil die Opernbälle meine Obsession sind, ist ein Narr. Wer glaubt, sich mir in den Weg stellen zu müssen, ist totes Fleisch!

Erzeuger: Maria y Aragon

Kuß: 1721 n.Chr.

Sieht aus wie: Etwa 18

Beschreibung: Arabelle Rieux ist eine für ihre Zeit mit 1,72 m ungewöhnlich hochgewachsene Schönheit, die kaum älter als 18 Jahre sein kann. Ihr blondes Haar fällt bis über die Schultern. Ein sinnlicher, nahezu perfekter Körperbau, wache, strahlendblaue Augen und lange Wimpern, eine schmale Nase sowie volle, sinnliche Lippen verleihen ihr das Antlitz einer Versuchung, die unzweifelhaft jede Sünde wert wäre. Bewegung und Sprache sowie die Wahl ihrer fast ausschließlich in Paris maßgeschneiderten Garderobe akzentuieren den unwillkürlichen Eindruck, man stünde einem gefallenen Engel gegenüber.

Rollenspielhinweise: Sie existieren für den Spaß am Unleben. Keine Möglichkeit, sich Exzessen, Bällen, Parties und Liebschaften hinzugeben, wird ausgelassen - zumindest scheint es so, und Sie sind so gut darin, daß sich Ihre oberflächlichen Gedanken ausschließlich um dieses Thema drehen. Ihre Maskerade verbirgt ein kaltes, berechnendes Wesen, das an momentaner Freude nur lapidar inter-

essiert ist und sich dadurch nie ablenken lassen würde und von unsäglichem Schmerz und Zorn gezeichnet auf Rache sinnt. Dies ist alles, was Ihnen die Tremere ließen.

Einfluß: Arabelle Rieux ist eine Ahnin des Clans Toreador, aber auch eine Poseuse, deshalb führt Marie-Claude den Clan in Wien, was sie zähneknirschend hinnimmt. Dennoch zählt Arabelle zu den einflußreicheren Kainskindern der Stadt, wozu ihre zeitweilige Liebschaft mit Konrad von Babenberg nicht unwesentlich beiträgt.

Als Mäzenin gelang es ihr stets, die besten Künstler Wiens unter ihren Fittichen zu vereinen. Ihr kritisches Urteil entscheidet über Aufstieg oder Niedergang. Da es in Wien keinen Ball und kaum eine andere gesellschaftliche Festivität gibt, an der sie nicht teilnimmt, verfügt sie über ein große Zahl von sterblichen Kontakten und Verbündeten (Geliebten) in Politik und Wirtschaft nicht nur in Österreich. Doch diesen Einfluß nutzte sie bisher nicht.

Geheimnisse: B+

Zuflucht: Arabelle Rieux pendelt zwischen dem als Palais erbautem Hotel Imperial im 1. Bezirk und dem Im Palais Schwarzenberg im 3. Bezirk hin und her. Beide Hotels gehören ihr und halten geräumige, Arabelles Bedürfnissen angepaßte Suiten jederzeit bereit.

Wesen: Planer

Verhalten: Bonvivant

Clan: Toreador

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 5, Erscheinungsbild 6

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 6

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausflüchte 6, Ausweichen 4, Einschüchtern 3, Empathie 2, Führungsqualitäten 3, Intrigieren 6, Maskerade 4, Schauspielerei 4, Stil 5, Verführen 5, Zechen 5

Fertigkeiten: Etikette 6, Fahren 3, Musik 2, Nahkampf 4, Tanzen 5, Verkleiden 6

Kenntnisse: Bürokratie 4, Camarilla-Kunde 3, Clan-Kunde 4, Computer 3, Finanzen 4, Kainskinder-Kunde 2, Kunstgeschichte 5, Linguistik 5 (Deutsch, Englisch, Italienisch, Rumänisch, Spanisch), Literatur 3, Okkultismus 3, Politik 5

Disziplinen: Auspex 5, Beherrschung 3, Geschwindigkeit 5, Präsenz 5, Seelenstärke 3, Stärke 2

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Einfluß 4, Gefolgsleute 5, Herde 3, Kontakte 4, Ressourcen 5, Status 3, Verbündete 6

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 4, Mut 3

Menschlichkeit 3

Willenskraft 9

Blutvorrat 20/5

Dieter Kleist



Ich bin der Mann, der stets einen Schritt hinter Etrius geht, lächelt und die Worte des großen Meisters niederschreibt. Ich bin über jeden Schritt informiert, den der Ratsherr tut, und ich plane für ihn seine Nächte.

Geboren wurde ich vor etwas mehr als einem Jahrhundert in Berlin. Meine Familie war von der Nordsee in die große Stadt gezogen, weil mein Großvater dort eine Werkstatt zu eröffnen gedachte. Ertrius lernte ich kennen, als er einmal in Berlin zu Gast war - er ist ein Mann, der Menschen leicht für sich einnimmt, und so konnte er den jungen Herrenschneider, der ich damals war, ohne Mühen faszinieren. Etrius bekundete Interesse an mir, und bald gab der Ratsherr aus Wien Kleidung in der Werkstätte meines Vaters in Auftrag, die ich ihm dann einmal im Jahr persönlich nach Wien lieferte. Seine Augen, wenn sie mich bei jedem meiner Besuche maßen, waren wie ein Spiegel, in den man hineinblickt, der aber kein Bild zurückwirft.

Er wurde einfach nicht älter im Laufe der Jahre - er erschien mir wie ein Mann, der schlicht zuviel gesehen hat, um sich von den Zeitläuften noch beeindrucken zu lassen. Wenn ich in dieses ausdrucksvolle Antlitz blickte, mich in seine Gesichtszüge versenkte, wußte ich, daß das Leben einen Sinn hatte.

Bei einem meiner alljährlichen Besuche in Wien, auf einem Ball im Februar 1875, verriet er mir schließlich, was er war, und bot mir an, ihm in die Nacht zu folgen. Freudig nahm ich an, doch es sollte anders kommen. Maria y Aragon, die eiskalte Ahnin des Clans der Rose, die schöne Temere-Hasserin, bekam Wind von den Plänen des Ratsherren und nahm mich mit Gewalt. Zum Glück bekam Ertrius von einem Freund, *dem Nosferatu, den man* den Trödler nennt, einen Hinweis auf meinen Verbleib. Er-

zürnt stürmte der Ratsherr zusammen mit Nathan Mendelssohn und einigen Vasallen das Ringtheater, die Zuflucht der Spanierin, doch es war zu spät - da lag ich, frisch erschaffen, in meinem Blut, und die Kaiserin der Nacht war fort. Mendelssohn brachte mich aus dem Theater fort, während Etrius seiner Wut freien Lauf ließ - in dieser Nacht brannte das Theater bis auf die Grundmauern ab.

Die Zuflucht der Spanierin war vernichtet, und in den folgenden Wochen wurde das Verbot jeglicher politischer Aktivität gegen ihren Clan verhängt. Meine Rache war vollzogen. Mittlerweile unterwies mich der Ratsherr persönlich im Gildehaus darin, was es heißt, ein Kainskind zu sein, während sich die Toreador - welche Schmach - dem Vernehmen nach monatelang in der Kanalisation verbarg, um nicht Opfer seines Zorns zu werden.

Es kommt mir heute vor, als seien meine Jahre des Lernens wie ein Traum verflogen, denn die Unterweisung durch Etrius und die Frau an seiner Seite, Astrid Thomas, zeigten mir, wo das Ziel meines Lebens lag, das ich so lange vergeblich gesucht hatte. Etrius nährt mich regelmäßig mit seinem Blut, und so kommt es wohl, daß selbst die greulichsten Entscheidungen, die er trifft und die mir zu Lebzeiten zweifelsohne als schlimme Verbrechen erschienen wären, jetzt, da ich sie zu seinem größeren Ruhme aufzeichne, wie Ruhmestaten erscheinen wollen.

Aus seiner Hand empfing ich das riesige, in Menschenhaut gebundene leere Buch, jenen Folianten, den ich in keinem wachen Augenblick aus der Hand lege, ebenso wenig wie die Rabenfeder mit dem Silberkiel, ein Geschenk Astrid Thomas'. Ich stoße sie in meine Adern, und mit meiner eigenen Vitae zeichne ich die Taten und Errungenschaften, die Worte und Sentenzen des größten Ratsherren auf, den der Clan Tremere jemals hatte.

Goethe hatte seinen Eckermann, Etrius hat mich. Was schert es mich da, daß dieses dekadente Pack, das sich als meine Clansschwestern und -brüder bezeichnet, nichts von mir wissen will und mich am liebsten totschwiege, ja daß die meisten von ihnen mich verachten und einen Sybariten der Hexenmeister schimpfen? Sie nahmen gar Rache an meiner sterblichen Familie, schreckten nicht vor einem brutalen Mord zurück, um, wie Maria mir schrieb, „mir zu zeigen, wo ich hingehörte". Sie haben sich verrechnet. Es zählt für mich nicht länger, daß dieser entscheidende, beste Schritt meines Daseins mich all meine sterblichen Angehörigen kostete. Ich bin, wo ich hingehöre, und ich bin gerne hier. Ruhm und Ehre Clan Tremere!

Erzeuger: Maria y Aragon

Kuß: 1881

Sieht aus wie: 30

Beschreibung: Dieter Kleist ist rein optisch Anachronist; er kleidet sich stets in die Mode der Zeit, in der er den Kuß erhielt. In dem messingbeschlagenen Spazierstock aus Mahagoni, den er bei längeren Wegen trägt, ist ein Stockdegen verborgen. Allerdings trägt er der Moderne in Form einer Beretta Rechnung, die er fast immer in der Innentasche seiner Gehröcke hat. Sein langes Haar hält er mit einer schwarzsamtenen Mozartschleife aus dem Gesicht.

Rollenspielhinweise: Wie gesagt - das verbindliche Lächeln ist Ihnen zur zweiten Natur geworden. Etrius ist zu Ihnen stets wie ein gütiger Vater gewesen, und so ist es jetzt nur angemessen, ihm diese Freundlichkeit durch unerschütterliche Loyalität zurückzuzahlen. Preisen Sie die Tremere, und seien Sie mit abschätzigen Bemerkungen über den Clan der Rose rasch bei der Hand. Ihr Dienstherr ist ein mächtiger Mann, der eine gastfreundliche, aber distinguierte Domäne leitet; spiegeln Sie das in Ihrem Auftreten wider. Sicher, Sie liebten das Leben einst, aber der Mord an Ihren Eltern, Ihrer Schwester und Ihrem Bruder hat Ihre Seele erlöschen lassen. Aus Ihnen wurde ein Zyniker reinsten Wassers, der weiß, daß er einem Monster unter Monstern dient - und der dieses Monster (an das ihn ein ungeheuer starkes Blutsband kettet) abgöttisch liebt.

Zuflucht: Dieters Kleist ist einer der ganz wenigen, die das Gildehaus der Tremere ihr Zuhause nennen, obgleich er nicht dem Haus und Clan angehört.

Geheimnisse: B

Einfluß: Dieter Kleist ist Etrius' geheime Waffe, wenn alles andere versagt, sein Mann für heikle Fälle. Der Toreador würde den „gütigen Vater", der ihm Etrius war, niemals verraten, und bei einem Anschlag der Assamiten Anfang des Jahrhunderts zögerte er nicht, sich schützend vor den Ratsherrn zu werfen. Deshalb ist auch sein Einfluß nicht zu unterschätzen, denn Etrius läßt ihm weitgehend freie Hand und verläßt sich auf ihn. Der Toreador hat eine mächtige Stellung innerhalb des Clans, denn er hat das Ohr Etrius' und kommt mit allen wichtigen Gästen der Domäne in Berührung. Seine Stellung außerhalb des Gildehauses ist um einiges schlechter, da seine Schwester im Geblüt, Arabelle Rieux, die lange vor ihm gezeugt wurde, ihm die Verdammung der Rosenkinder zur politischen Untätigkeit anlastet, ihn dafür haßt und ihn bei jeder sich bietenden Gelegenheit in der Öffentlichkeit schlecht macht.

Wesen: Zyniker

Verhalten: Konformist

Clan: Toreador

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 5, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 4, Ausweichen 4, Diplomatie 4, Empathie 4, Intrigieren 3, Maskerade 5, Schauspielerei 4, Stil 5

Fertigkeiten: Etikette 4, Heimlichkeit 3, Malerei 4, Musik 4, Nahkampf 5

Kenntnisse: Camarilla-Kunde 2, Clan-Kunde (Tremere) 4, Finanzen 3, Kunstgeschichte 4, Linguistik 5 (Latein,

Altgriechisch, Französisch, Englisch, Spanisch), Literatur 6, Magus-Kunde (Orden des Hermes) 4, Okkultismus 4, Politik 4

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 2, Geschwindigkeit 2, Präsenz 4, Seelenstärke 2, Stärke 1

Hintergrund: Clan-Prestige (Tremere!) 3, Einfluß 2, Gefolgsleute 6, Herde 5, Kontakte 3, Ressourcen 6, Status 4, Verbündete 4

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 5, Mut 2

Menschlichkeit 6

Willenskraft 9

Blutvorrat 20/5

Monika Brunner



Ich studierte einst - mir kommt es vor, als wäre es eine Ewigkeit her - Kunstgeschichte in Berlin und benutzte das visuelle Medium der Videoinstallationen, um meine eigenen Ideen zu verwirklichen, als die lange Nacht über mich herein brach. Eine Freundin hatte mir in einem Jugendzentrum ein Forum für meine Kunst geschaffen. Die Installation war ein voller Erfolg, so groß, daß mich Anntoinette, Ahnin des Clans Toreador in Berlin, in einen Alptraum aus Blut und machiavellistischen Monstren schleuderte, in dem ich nur überleben konnte, indem ich mich anpaßte. Ich verfluche die Nacht, in der diese neue, düstere Welt mich aufnahm als eines ihrer Geschöpfe, verdammt, in der Finsternis zu verweilen.

Nach Wien kam ich aus einem ziemlich profanen Grund, nämlich wegen eines Mannes, und um ehrlich zu sein, bin ich auch wegen eines Mannes noch hier, wenn auch wegen eines anderen. Der Mann, dem ich nach Wien folgte, war Marie-Claude Dumas. Ich begegnete ihm in Berlin auf einem überschwenglichen Fest zum Todestag meiner Erzeugerin, und er eroberte mein gerade gestorbenes Herz im Sturm. Mit ihm erlebte ich eine wundervolle Zeit, die mich sogar vergessen ließ, was aus mir geworden war. Kaum eine Woche später stand ich vor seiner Tür, er hatte mich rausgeworfen, einfach so. Damals glaubte ich, es habe daran gelegen, daß ich ihn auf seine Träume ansprach. Heute weiß ich, daß das bei ihm normal ist. Letztlich bin ich froh, daß ich erfahren habe, wie er wirklich ist, bevor ich ihm durch ein Blutsband auf ewig verfallen bin. Außerdem haben mir seine Träume eine Heidenangst eingejagt.

Ich weiß selbst nicht recht warum, aber ich habe einen sehr leichten Schlaf und kann oft noch Stunden wach bleiben, obwohl die Sonne bereits aufgegangen ist. Marie-Claude murmelte häufig im Schlaf. Dabei wechselte er zwischen einer Handvoll Sprachen, die ich nicht alle kannte. Aber es war fast, als würde er berichten, was er erlebt hatte. Es war mir nie möglich, ihn zu wecken, und als ich ihn darauf ansprach, sagte er lediglich, daß er nicht träume und nicht wisse, wovon ich überhaupt rede. Zwei Nächte später warf er mich raus. Als ich Arabelle davon erzählen wollte, lächelte sie mich nur mitleidig an und versuchte, den Schmerz meiner zerbrochenen Liebe zu lindern. Marie-Claude hatte bereits dafür gesorgt, daß mir niemand Glauben schenken würde. Seitdem meide ich die Gesellschaft meines Clans. Daß ich die Stadt damals nicht verließ, lag an einem anderen Mann, dem ich in den Stunden meiner stummen Wut begegnete.

Gedankenverloren wanderte ich die Untere Donaustraße entlang und sann darüber nach, wie ich meinem Dasein ein Ende setzen könnte, als er mich plötzlich ansprach. Zuerst war ich erschreckt, mißtrauisch und ein wenig zornig, da er nicht den geringsten Hehl daraus machte, daß er in meinen Gedanken las wie in einem offenen Buch. Aber seine Ausstrahlung und seine Worte ließen mich bald Vertrauen fassen. Er wirkte irgendwie traurig in dieser Nacht und wollte nicht mehr, als sich mit mir unterhalten, während wir spazierengingen. Nach dem Gespräch mit ihm hatte sich meine Sichtweise für immer verändert. Er hatte recht, Wien ist anders. Die Stadt erscheint mir nun wie ein gewaltiges Grab, still und unveränderbar. Hier wurden Träume, Visionen und Hoffnungen schon vor langer Zeit beerdigt. Zukunft und Gegenwart verschwimmen zu finsteren Schemen einer besseren Vergangenheit, und die Kinder Kains tanzen den Walzer, der so unsterblich scheint wie sie selbst, während die Erde auf sie fällt und alles zu ersticken droht. Diese Stadt verkörpert wie keine andere das Sinnbild etwas Lebendigen, das schon lange starb.

Aber er sprach von einem Neubeginn, von Hoffnung selbst für die Verdammten. Viel Überzeugung lag zwar nicht in seiner Stimme, doch bin ich mir nun sicher, daß er, dieses mächtige Kainskind, das eine Ruhe und Gelassenheit ausstrahlte, wie ich sie nie zuvor wahrgenommen hatte, die Hoffnung in sich selbst trägt. Seit mir dies bewußt ist, suche ich nach ihm, aber bislang erfolglos, und die Jahre verstreichen. Heute erinnere ich mich nicht ein-

mal mehr an sein Gesicht, obwohl wir bestimmt Stunden miteinander sprachen. Nur sein Name, Valerian, blieb mir in Erinnerung, ein Name, über den mir niemand etwas sagen konnte oder wollte. Wahrscheinlich ohne es zu wissen gab er wenigstens mir neue Hoffnung, die Hoffnung, ihm eines Nachts wieder zu begegnen.

Erzeuger: Anntoinette

Kuß: 1981 n.Chr.

Sieht aus wie: Mitte 20

Beschreibung: Monika ist eine hübsche Mittzwanzigerin von etwa 1,70 m Größe. Ihr langes blondes Haar trägt sie gewöhnlich offen, und ihre großen grünblauen Augen vermitteln einen wachen Verstand. An Kleidung bevorzugt sie das, was ihr gemütlich erscheint. Vorzugsweise sind das Jeans, weite Pullover und ausgelatschte Basketballstiefel.

Rollenspielhinweise: Wahrscheinlich hätten Sie allein aufgrund Ihres Äußeren viele Freunde, würden Sie auch nur irgendeinen Wert darauf legen. Aber Sie fühlen sich wahrhaft verdammt und machen diesem erdrückenden Gefühl durch ständiges Nörgeln und zynische, spitze Kommentare Luft. Sie meiden Ihren eigenen Clan und verbringen viel Zeit damit, durch Wien zu spazieren in der schon an Verzweiflung grenzenden Hoffnung, Valerian ein zweites Mal zu begegnen.

Einfluß: Monika ist eine neugeborene Toreador, die einen möglichst großen Bogen um den Rest ihres Clans macht. Darüber hinaus ist sie verbittert, zynisch und verletzend. Nein, Monika verfügt weder über Einfluß noch über Freunde. Die wenigen Kontakte, die sie hat, bestehen aus Türstehern und Barkeepern diverser Diskotheken.

Geheimnisse: C

Zuflucht: Monika Brunner bewohnt schwer zugängliche Kellerräume im Museum für Moderne Kust.

Wesen: Zyniker

Verhalten: Einzelgänger

Clan: Toreador

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 2, Empathie 4, Künstlerische Ausdruckskraft 3, Sportlichkeit 2, Szenekenntnis 1

Fertigkeiten: Etikette 1, Fahren 2, Musik 2, Schußwaffen 1

Kenntnisse: Computer 1, Linguistik 2 (Englisch, Französisch), Kunstgeschichte 2, Nachforschungen 3, Okkultismus 2

Disziplinen: Auspex 2, Geschwindigkeit 1, Präsenz 1

Hintergrund: Kontakte 2, Ressourcen 2, Status 1

Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 4, Mut 2

Menschlichkeit 9

Willenskraft 5

Blutvorrat 14/2

Tremere

If there is an entry to a new dimension
Can I make any move or am I just a toy?
Was it intention or who threw the dice?
Am I really getting to the bottom of life?
After day will be night, after dark shall be light
Who says that those axioms will ever be right?

— Depressive Age, *Transition*

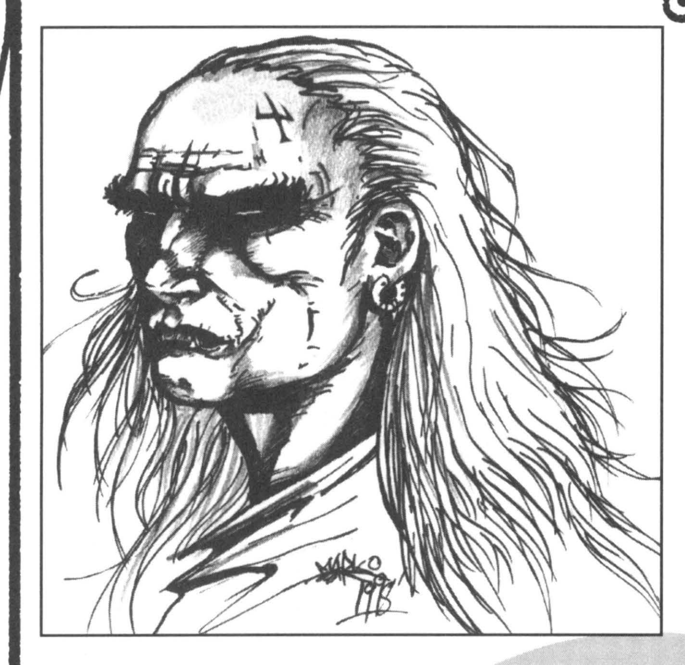
Die Tremere sind zweifellos diejenigen Vampire, die in Wien das Sagen haben. Die Hexenmeister haben im 16. Jahrhundert ihr wichtigstes Gildehaus hierher verlegt, und seither ist dies ihre Stadt. Zuvor waren es - sieht man einmal von Lotharius ab - sehr, sehr lange die Ventrue, die hier herrschten, über die Wahrung der Maskerade und der anderen Traditionen wachten und die Geschicke der Stadt lenkten. Aber seit der Hauptsitz des Clans von Ceoris nach Wien verlegt wurde, sank ihr Stern.

Im Gildehaus selbst, im I. Bezirk, hält sich eine Zahl von Tremere auf, die genau wohl nur Etrius und Mendelssohn kennen. Zahlreiche andere haben sich Zufluchtsorte anderswo in der großen Stadt geschaffen. Etrius, Richter, Geschworener und Henker in allen Prozessen in Wien, bei denen es um Traditionsbrüche geht, hat das absolute Sagen im Clan, doch selbst er erstattet, wie man sich erzählt, regelmäßig einem Mächtigeren Bericht: Tremere selbst. Dieses enigmatische Wesen, der prototypische Traditionalist, schlummert tief unter Wien und scheint dennoch über alles informiert, was in der Stadt - seiner Stadt - vorgeht. Der Clan wird von ihm selbst aus der Starre heraus mit eiserner Faust geführt, und nicht einmal die immer wieder aufmüpfigen Toreador wagen es, sich seinen Worten - aus dem Munde des Etrius - ernsthaft zu widersetzen.

Der letzte, der den Wiener Sonderweg des Etrius (s. Geschichte) in Frage gestellt hat, war ein durchreisender Malkavianer, dem dieses unbesonnene Verhalten nicht gut bekam. Und doch hat dieser mittlerweile leider von uns gegangene Gigolo mit dem vorlauten Mundwerk etwas angesprochen, was außerhalb Wiens durchaus des öfteren Thema ist - nämlich, wieviel man dem Clan der Usurpatoren eigentlich noch an Freiheiten zugestehen will, ehe die Camarilla ihn offiziell in seine Schranken weist.

Tremere

Tremere, Oberhaupt des Hauses und Clans, verbringt den Großteil seiner Zeit in Starre in seinem gläsernen Sarg und erwacht nur gelegentlich, um Etrius Befehle zu geben oder schweigend durch die endlosen Korridore des Gildehauses zu wandeln. Im Clan Tremeres, der im übrigen ein



hochgewachsener, schwarzhaariger Mann mit stets gefurchter Stirn und bedrohlichem Äußeren ist, geschieht nichts, wovon dieser furchteinflößende Untote nichts weiß. Sein verschlungenes System von Spionen und Handlangern, die ihm über eine hierarchische Struktur Bericht erstatten, wird angeblich durch Hellsichtzauber ergänzt, die der ehemalige Magus jedesmal wieder wirkt, ehe er erneut in Starre versinkt. Manche Tremere sagen, er setze seine Magie ein, um auch in seinen immer länger werdenden Starreperioden mit den Augen und Ohren seiner sieben Inneren Räte sehen und hören zu können. Wieder andere behaupten, er übernähme häufig physisch den Körper eines der Sieben, trete dann als einer von ihnen auf und handle an ihrer Statt. Die schlimmsten Gerüchte sind natürlich die, die besagen, der Vampir Tremere hätte sich inzwischen in etwas ganz anderes verwandelt.

Etrius



Ich bin der treueste Diener Tremeres. Ich war als Lehrling des damals noch sterblichen Magus Gründungsmitglied des Ordens des Hermes. Heute bin ich Ratsherr für weite Teile Osteuropas. Meine Zuflucht ist das Gildehaus des Hauses und Clans Tremere in Wien, wo ich für die Sicherheit des oft in Starre liegenden Clansoberhauptes verantwortlich bin.

Als langjähriger Weggefährte und loyaler Berater Tremeres fürchtete ich die möglichen Folgen von Goratrix' Experiment am meisten und riet Tremere dringendst davon ab. Es gelang mir aber nicht, meinen Mentor umzustimmen, und so begleitete ich ihn freiwillig ins Gildehaus Ceoris und trank zusammen mit den anderen das Gebräu Goratrix'. Trotz des Abscheus und Entsetzen über das, was seither aus mir geworden ist, blieb meine Loyalität ungebrochen.

Meine vielleicht größte Errungenschaft war mein Wirken als Gründunsgmitglied der Camarilla. Ich vertrat meinen Clan in den ersten Sitzungen zu diesem Thema und half mit Unterstützung Meerlindas, die heute Ratsherrin für Nordamerika ist und wie ich zum ursprünglichen Kreis der Sieben gehört hatte, bei der Formulierung der Urfassung der Traditionen.

Schon lange herrscht Rivalität zwischen mir und Goratrix, der heute Tremere *antitribu* in den Reihen des Sabbat ist. Beide waren wir zu Zeiten des Ordens des Hermes Lieblingsschüler Tremeres und wetteiferten um seine Aufmerksamkeit. Goratrix war schon damals der wagemutigere von uns beiden, stets bereit, ein Risiko einzugehen, während ich immer der vorsichtigere, der Zauderer von uns beiden war. Ich war gegen Goratrix' Unsterblichkeitsexperiment gewesen, und auch, als Tremere über Diablerie nachzudenken begann, die schließlich ihren Höhepunkt in dem Amaranth an Saulot, dem Vorsintflutlichen des Clans Salubri, finden sollte, standen wir wieder auf verschiedenen Seiten. Ich hatte Tremere vor diesem Schritt gewarnt und bin heute noch nicht glücklich darüber, daß meine Warnungen in den Wind geschlagen wurden. Böse Zungen regen sich und behaupten, Goratrix sei nach wie vor der Lieblingsschüler Tremeres - ein Gerücht, das mir wie kaum ein anderes Sorgen bereitet.

Erzeuger: nominell Tremere

Kuß: 1022

Sieht aus wie: Anfang 30

Anmerkungen: Wenn Valerian die Seele Wiens ist, dann ist Etrius das Gehirn der Stadt. Er lenkt die Geschicke der Menschen hier. Seine Allmacht (und die furchtbare Präsenz Tremeres in seinem Rücken) überstrahlt alle Kainskinder. Solange er der einzige ist, mit dem der Vorsintflutliche kommuniziert, braucht er keinerlei andere Legitimation. Allen Lesern, die hier Werte erwartet haben, sei gesagt, daß sie etwas falsch *verstanden haben müssen.* Etrius braucht keine Werte - er *ist* die Macht.

Beschreibung: Etrius ist nicht einmal 1,70 m groß und weder besonders dick noch besonders dünn. Er hat langes,

strähniges, dunkelblondes Haar und blaue Augen. Sein Gesicht ist recht rundlich. Er bevorzugt Roben im Stile derer, die er auch als Magus im Orden des Hermes trug, und hat stets eine goldene Halskette mit einem blutroten Stein in einem pentagrammförmigen Medaillon um, die ihm Tremere bei der Ernennung zum Meistermagus überreichte.

Rollenspielhinweise: Sie dulden keinen Widerspruch. Ihren Feinden blüht ein schmerzlicher, langsamer Tod. Lassen Sie keinen Zweifel daran, daß Sie der mächtigste Thaumaturg sind, der derzeit auf Erden wandelt. Ihr Wille, Ihre Entschlossenheit, so glauben Sie oft, allein halten Haus und Clan Tremere zusammen.

Astrid Thomas



Ich habe schon als kleines Kind an Vampire geglaubt. Die Geschichten, die mir mein Kinderfräulein vom *Vampyr* erzählte, prägten meine Phantasie schon lange bevor ich zum ersten mal Worte wie Maskerade und Thaumaturgie hörte. Als junge Frau durchstöberte ich die Bibliotheken meiner Heimatstadt Frankfurt nach okkultem Material, und dabei fiel ich Patricia von Bernstein, Tremere-Ahnin der Stadt, auf. Sie erkannte mein von Forscherdrang geprägtes Wesen und machte einen Mann namens Nathan Mendelssohn auf mich aufmerksam, einen alten Fanatiker, der später Leiter der Astoren werden sollte, der aber damals auf der Suche nach vielversprechenden Rekruten für Haus und Clan Tremere durch ganz Europa reiste. Er sprach mich an, berichtete mir von den Kainskindern und dem Clan der Tremere im besonderen und lud mich ein, mit ihm nach Wien zu reisen. Natürlich glaubte ich zunächst kein Wort, doch sein seltsames Verhalten faszinierte mich, und da mir jedes Schicksal besser erschien, als von meinem Vater mit dem 20 Jahre älteren Direktor einer Frankfurter Bank vermählt zu werden, brannte ich mit Mendelssohn durch.

In Wien blühte der Josephinismus, als wir die Stadt erreichten, und eine neue Generation aufgeklärter Politiker, Stadtplaner und Denker schien sich der Stadt bemächtigt zu haben; inmitten dieser Aufbruchsstimmung machte Mendelssohn mich zu einem Ghul der Tremere, was ich auch sechs Jahre lang blieb. Den Kelch mit dem Blut der Sieben aber empfing ich 1791, an meinem 30. Geburtstag, aus der Hand Etrius' selbst, der mich mittlerweile kennen und lieben gelernt hatte und mir nun den Kuß schenkte - und die Kraft, mittels meines Blutes Wunder zu wirken. Dann kam 1805 die napoleonische Besetzung, mit großem politischem Geschick herbeigeführt von einer Spanierin namens Maria y Aragon aus dem Clan der Rose, und der Clan Tremere mußte alle Widerstandskraft aufbieten, um nicht seine Trutzburg an die Toreador zu verlieren. Gesellschaftlich kam es ebenfalls zu Rückschlägen, denn im Jahr darauf legte Franz II. die Kaiserkrone nieder, obgleich Etrius all sein beträchtliches Charisma dagegen in die Waagschale warf, und Wien war nun plötzlich nicht mehr Hauptstadt des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. Nun, da die Toreador der Ansicht waren, ihre Manipulation der Sterblichen habe in vollem Umfang Früchte getragen, stimmten sie einem Friedensschluß mit Napoleon zu, dessen Erscheinungsbild allein schon erkennen ließ, wie lächerlich dieser winzige Korse als Kaiser sein mußte. Geistig jedenfalls konnte er keinem Kainskind das Wasser reichen - er war ja schließlich nicht mehr als eine Marionette des Prinzen von Paris, Francois Villon, auf dessen Geheiß er 1809 zum 2. Mal in Wien einmarschierte, da wir nicht wie verabredet Maria y Aragon zur Prinzessin der Stadt ausgerufen hatten. Das Schicksal Wiens schien besiegelt, doch dann erlitt Napoleon (und mit ihm die Toraedor) bei der Völkerschlacht von Leipzig eine Niederlage.

Beim Wiener Kongreß unter der Leitung Fürst Metternichs, einer Marionette, die ich auf Bitten meines Erzeugers zu meinem Ghul gemacht hatte, ordneten die Diplomaten Europa 1814/15 von Wien aus neu. Es gelang mir in diesem Zusammenhang, den Einfluß der Toreador in Europa allgemein und in Wien ganz besonders entscheidend zu beschneiden. Alles schien wieder in Ordnung, doch 1848 kam es zur bürgerlichen Revolution, und Metternich mußte fliehen.

Ich entschied mich, den Zorn der Spanierin zu besänftigen und ein paar goldene Brücken für sie zu bauen (was nicht unbedingt gelang, wenn man an die Vorfälle um Dieter Kleist denkt); von uns beiden *gemeinsam* geplante und finanzierte Bauprojekte verliehen Wien um die Mitte des 19. Jahrhunderts sein heutiges Aussehen. Gleichzeitig gemeindeten wir Vorstädte ein, wodurch die Einwohnerzahl Wiens auf über 2 Millionen Einwohner anwuchs. Der Wahre Geheimrat, dem neben meinem Erzeuger und mir noch der treue Nathan Mendelssohn angehörte, zentralisierte dieVerwaltung und stärkte damit die Kontrolle des Hauses und Clans Tremere über die Sterblichen seiner Stadt. 1856 ließen wir im Rahmen der Stadterneuerung

die alte Stadtmauer abreißen. Gleichzeitig begannen wir, systematisch Tremere auf Erkundungsmissionen ins Deutsche Reich zu schicken.

Als es darüber immer häufiger Mißtrauensbekundungen vor allem des Berliner Prinzen Gustav Breidenstein gab, reiste ich in seine Domäne, um seine Sorgen zu zerstreuen. Doch seine Wahrnehmung der Dinge war eine ganz andere als die meine; bei aller Intelligenz war er nicht in der Lage zu sehen, daß es sich nicht um eine schrittweise Okkupation, sondern im Grunde um ein Hilfsangebot handelte. 1866 brach er den Krieg zwischen Österreich und Preußen vom Zaun. Gustav Breidenstein setzte mich in Frankfurt gefangen, um ein Druckmittel gegen Wien in der Hand zu haben, denn er kannte die Art meiner Beziehung zu Etrius.

Dieser erkannte mit der ihm eigenen ungeheuren Geistesschärfe, daß er sich vom Prinzen Berlins nicht erpressen lassen durfte, und sandte Mendelssohn in geheimer Mission aus, der all seine vielfältigen Fähigkeiten einsetzen sollte, um mich zu retten. Mittlerweile sandte Breidenstein immer wieder ins Deutsche Reich vorgedrungene Tremere gepfählt nach Wien zurück. Im Jahr darauf wurde - diplomatischer Gegenschlag unseres Clans - die Doppelmonarchie Österreich-Ungarn ausgerufen, die einen weiteren Machtzuwachs für uns bedeutete.

Ich aber saß nach wie vor in Frankfurt fest. Da der Clan der Könige wirtschaftliche Interessen am Flußhandel auf der Donau hatten, wurden diese 1870-74 gegen den Willen unseres Hauses erstmals reguliert. 1873 kam es dennoch zum Börsenkrach. Die Wirtschaft der Doppelmonarchie brach zusammen, weil die Ventrue und ihre italienischen Verbündeten, die Giovanni, mit aller Gewalt versuchten, uns auf dieser Ebene beizukommen, wenn sie uns politisch schon nicht das Wasser reichen konnten. Die Spannungen zwischen beiden Clans brachen erneut auf, als Etrius damit drohte, alle verbliebenen Gelder beider Clans einzufrieren, wenn ich nicht endlich freikäme. Die Allianz der Giovanni und Ventrue zerbrach daran, und Breidenstein sah, auf welch tönernen Füßen er plötzlich stand. 1879 schließlich wurde ich in einer Nacht- und Nebelaktion in einem gottverlassenen Kaff im Spessart Mendelssohn übergeben, der mich heimbrachte.

Kaum daheim angekommen, wurde ich in die unerfreulichen Ereignisse um den treuen Kleist verwickelt. Ich übernahm seine Unterweisung, da Etrius selbst viel zu beschäftigt dafür war. Dies nahm mich so in Anspruch, daß selbst die Greuel des Ersten Weltkriegs kaum an mich herandrangen. 1934 aber tobte dann plötzlich der Bürgerkrieg der Sozialisten gegen die Faschisten in Wien, und ich mußte erschreckt feststellen, daß mein eigener Clan mit den braunen Horden kungelte. Am 14. 3. 1938 marschierte die deutsche Wehrmacht in Wien ein; mein alter Feind Gustav Breidenstein machte sich vor unserer Tür breit. Sein Einfluß in der Stadt war während des zweiten großen Krieges sehr weitreichend, da mein Erzeuger aus unbegreiflichen Gründen eine Allianz mit dieser Bestie in Menschengestalt eingegangen war, nur um die Stadt und das Land vor den Verwüstungen der roten Brujah- und Anarchenhorden zu schützen. Mendelssohn und ich überwarfen uns in jenen Jahren mit Etrius, denn mit seiner Billigung wurden im 2. Weltkrieg alle österreichischen Juden getötet. Doch als zehn Jahre nach dem Krieg der Clansgründer selbst sich erhob und zu uns sprach, da verstanden wir, wie wichtig der Wahre Geheimrat und seine Einigkeit waren, und gerne nahm ich das Band an, das Etrius mir bot.

Ich bin die starke Frau hinter einem starken Mann. Ich liebe ihn, ich gäbe mein Leben für ihn. Aber eines ist auch klar: Wenn er eines Tages trotz all unserer Bemühungen fallen sollte, werde ich da sein, um in die Bresche zu treten.

Erzeuger: Etrius

Kuß: 1791

Sieht aus wie: 30

Beschreibung: Astrid Thomas ist, obgleich sie gar nicht in der Stadt geboren ist, die Verkörperung des vielgerühmten Wiener Charmes. Stets schreitet sie lächelnd neben Etrius einher. Dort ist ihr Platz: an der Seite des mächtigsten Mannes Wiens, und dort erreicht der natürliche Charme der gebürtigen Frankfurterin nicht selten, was Etrius' konservatives, oft aber auch ungestümes Auftreten nicht vermag. Obgleich natürlich innerlich sehr viel gereifter, wirkt Astrid wie eine voll erblühte Frau Anfang 30, die weiß, wie gut sie aussieht, und dies einzusetzen versteht.

Ihr Gesicht spiegelt zugleich Sanftheit und einen Hauch der Macht, die sie als Etrius' Lebensgefährtin auch ohne eine offizielle hohe Stellung im Clan besitzt, wider. Selten ist die blasse Schönheit geschminkt, und wenn, dann in dezenten Pastelltönen. Ihre bevorzugte Kleidung ist die der Jahrhundertwende. Eine kleine Narbe verunziert ihren rechten Mundwinkel, läßt es aber lediglich so aussehen, als lächele sie ständig leicht.

Rollenspielhinweise: Die Einstellung zur Nazipartei war der einzige Streitpunkt, den Sie je mit Etrius hatten; ansonsten bewundern Sie ihn und stehen rückhaltlos auf seiner Seite. Sie verachten die Ventrue, schätzen aber dafür die sterbliche Bevölkerung der Stadt sehr. Kaum ein Tremere in Wien, egal welches Amt im Clan er ausübt oder einst ausübte, ist mächtiger als Sie - von Etrius und dem Clansgründer selbst einmal abgesehen -, und das wissen Sie ganz genau; Sie haben Ihre Mittel und Wege, um auf Ihren Erzeuger Einfluß zu nehmen, und nutzen dies ohne Zögern. Zeigen Sie Angehörigen anderer Clans in Wien Ihre Überlegenheit und vergessen Sie den Ventrue niemals Ihre Gefangenschaft in Berlin. Ansonsten treten Sie sehr gefühlsbetont auf; sollte die Sprache auf Ihre Heimatstadt Frankfurt kommen, können *Sie regelrecht sentimental* werden. Achten Sie darauf, daß Gesprächspartner Sie, wenn es Ihnen zupaß kommt, unterschätzen und in Ihnen nicht die mächtige Thaumaturgin, deren Forschungen

sich mit denen der größten Tremere messen können, sondern die charmante Dame der Gesellschaft sehen. Um Ihre Ziele voranzutreiben - die sich mit denen Etrius' und damit denen des Clans decken -, ist Ihnen so ziemlich jedes Mittel recht.

Einfluß: Obwohl Etrius nominell das Sagen in Wien hat, ist Astrid Thomas doch derzeit aufgrund seines immer häufigeren Ausfalls für das politische Tagesgeschehen die Entscheidungsträgerin der Domäne. Hat sie etwas entschieden, so beruft sie sich in ihrer Entscheidung auf Etrius, ihr loyaler Freund Nathan Mendelssohn unterstützt sie, und ihr Wille geschieht. Man widerspricht ihr so gut wie nie, und selbst wenn, dann versteht sie, den Widerstand gegen ihre Wünsche zu brechen. Ulugh Begs Auftauchen hat sie schwer getroffen, zumal sie nicht damit gerechnet hatte, so starke Konkurrenz in der eigenen Stadt zu erhalten. Ihr Plan war bisher, mit Hilfe ihres Erzeugers den nächsten freiwerdenden Posten im Inneren Rat einzunehmen, doch jetzt ist vorrangig, diesen innerlich völlig korrupten Ex-Magus wieder aus Wien zu entfernen.

Astrid Thomas kontrolliert den Wiener Oberbürgermeister sowie mit Hilfe Mendelssohns - wofür sie ihm sehr dankbar ist - die Polizei der Stadt. Auch Lord Kato muß sie dankbar sein, denn dieser hat zugesagt, ihr Kontakte zu den in Wien ansässigen Magi zu verschaffen. Er hilft ihr auch, die zahlreichen Kliniken der Stadt im Auge zu behalten, und ermöglichte es ihr in der Vergangenheit immer wieder, über seine Privatklinik Leichen zu entsorgen.

Geheimnisse: A-

Zuflucht: Astrid Thomas verfügt über weitläufige Zimmer im Gildehaus der Tremere.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Bonvivant

Clan: Tremere

Generation: 5.

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 6, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 6

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 6, Geistesschärfe 6

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausflüchte 5, Einschüchtern 6, Empathie 3, Führungsqualitäten 5

Fertigkeiten: Etikette 5, Musik 5, Reparaturen 2, Tierkunde 3

Kenntnisse: Bürokratie 5, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 6 (Latein, Griechisch, Französisch, Englisch, Mittelhochdeutsch, Italienisch), Medizin 4, Nachforschungen 5, Naturwissenschaften 4, Okkultismus 6, Politik 4

Andere Eigenschaften: Alchimie 5, Camarilla-Kunde 4, Clan-Kunde (Tremere) 4, Diplomatie 5, Diskutieren 6, Intrigieren 6, Kainskinder-Kunde 4

Disziplinen: Auspex 5, Beherrschung 3, Präsenz 5, Thaumaturgie 6, Seelenstärke 3

Pfade: Bewegung durch den Geist 3, Lockruf der Flammen 2, Wetterkontrolle 3

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Einfluß 4, Gefolgsleute 6, Kontakte 4, Ressourcen 5, Status 4, Verbündete 6

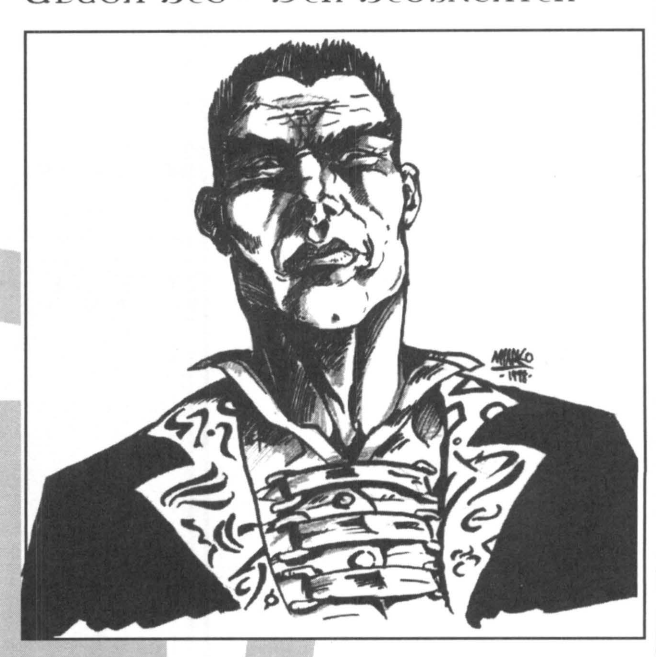
Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Menschlichkeit 5

Willenskraft 8

Blutvorrat 40/8

Ulugh Beg - Der Beobachter



Ich hörte bereits eine unglaubliche Vielzahl von Gerüchten über meine Person: Ich sei als sterblicher Magus ein Orakel gewesen, ich sei Gründer der Kinder der Pyramide, sei einer der geheimnisvollen Oberhäupter der Elite, hätte selbst Diablerie an mehr als einem Dutzend Salubri begangen, wäre einer der Quäsitoren, trinke nur die Vitae der Magi, habe ein Bündnis mit Baba Yaga, diene finsteren Geschöpfen aus dem Tiefen Umbra, manche behaupten gar, ich sei eines dieser Wesen und verzehre das Fleisch ungetaufter Babys et cetera. Ich bin überzeugt, die Lästerer, die so versuchen, meine Person in den Schmutz zu ziehen, würden vor Angst in die Raserei flüchten, wenn sie wüßten, wieviel Wahrheit in diesen Gerüchten steckt!

Tatsächlich erblickte ich im Jahr 874 in Damaskus das Licht der Welt. Da ich als Kind bereits erwacht war, fiel die Aufmerksamkeit der Magi schnell auf mich, und ich glaube, ich war damals nicht älter als acht, als mich der Orden des Hermes in seine Reihen aufnahm. Die harte und unnachgiebige Ausbildung durch mürrische und neidische Mentoren machte mich ehrgeizig, stolz und stark. Man prüfte mich strenger als jeden älteren Lehrling, ließ mich durch eine Tortur nach der anderen schreiten. Letztlich wurde ich einer der jüngsten Meister und größten Hoffnungsträger des Ordens. Da ich mich bald in den strikten Kodizes des Ordens in meiner Queste nach Er-

leuchtung zu sehr gehemmt sah, schloß ich mich einer Kabala der Ahl-i-Batin an und sorgte als Diplomat maßgeblich für gute Beziehungen zwischen dem hermetischen Orden und den Batini. Als solcher lernte ich auch kurz vor der ersten Jahrtausendwende Meerlinda vom hermetischen Haus Tremere kennen und lieben. Ihretwegen verließ ich meine alte Kabala und mein altes Gildehaus bei Ankyra und wurde mit offenen Armen im Haus Tremere begrüßt. Sie war schon damals eine bewundernswerte Frau mit großer Macht, die sich dank ihrer Nüchternheit und Ruhe nie zu gefährlicher Hybris hinreißen ließ. Ich selbst war gegen Stolz damals nicht so gefeit. Um meine Erleuchtung schnell voranzutreiben, folgte ich einer Queste meines Avatars ins Tiefe Umbra. Obgleich es in jenen Jahren einfacher war, in die Geisterwelt hinüber zu wechseln, war es nicht minder gefährlich. Auf meinem Weg verlor ich die Orientierung, und es sollten über zwei Jahrhunderte vergehen, bevor ich den Weg zurück fand.

Bei meiner Rückkehr in das Gildehaus auf den Britischen Inseln bemerkte ich wohl, daß sich vieles verändert hatte. Nichtsdestotrotz gab mir Meerlinda den Kuß, bevor ich die Chance hatte, herauszufinden, was geschehen war. Es muß wohl der zornige Blick in meinen Augen in dem Sekundenbruchteil, in dem mein Avatar starb, gewesen sein, der sie dazu veranlaßte, mich an sie zu binden. Zumindest waren dies meine ersten Gedanken. Heute weiß ich, daß sie damals fürchterliche Angst hatte. Wie alle anderen des Ordens und des Hauses hatte sie geglaubt, ich sei tot. Sie hatte gefürchtet, mich im Zorn erneut zu verlieren, und gehofft, durch den Kuß meine Unsterblichkeit zu erhalten, denn in meiner Abwesenheit war das Wyk geschwunden, und es war sehr schwer geworden, die Sprüche zu weben, die uns Magi die Unsterblichkeit verliehen hatten.

Wie dem auch sei, meine Reise ins Tiefe Umbra, der Kuß, das Blutsband und der Tod meines Avatars hatten mich für immer verändert. Meine Vision der Erleuchtung war zerstört. Fürwahr, ich war nun unsterblich, doch durch meine Adern floß der Fluch der Kinder Kains. Ich war ein Monster, gefangen in der statischen Realität, unfähig, sie Kraft meines Willens nach meinem Bild zu weben. Aber es sollte nicht lange dauern, bis meine Vision, verändert und den neuen Gegebenheiten angepaßt, zurückkehrte. In den Tiefen des Umbra war ich Mächten begegnet, die nicht nur unser aller Verstand bedrohten, sondern unsere pure Existenz. Nur in den Kindern Tremeres schlummert ein Bruchstück der einstigen Macht, diesen Wesenheiten Einhalt zu gebieten. Kainskinder anderer Clans spielten dabei dank ihrer Disziplinen mit Kräften, die sie weder verstehen noch beherrschen konnten. Dies ergaben vor allem Untersuchungen, die ich an Kainiten des Clans Lasombra durchführte. Kaum einer von ihnen war sich bewußt, daß er mit den Kräften der Hölle selbst in Verbindung stand. Narren.

Offiziell diente ich dem Clan als Diplomat. Niemals blieb ich lange an einem Ort, sondern wandelte durch die Welt, hielt die Augen offen und studierte das Tiefe Umbra. Die Bekanntschaft mit den Jenseitigen Herren, die ich dort gemacht hatte, ließ mich nicht mehr los. Im Vergleich mit ihnen erscheint der Dschihad wie ein weibisches Gezänk. In den Tremere liegt die einzige Hoffnung, gegen diese Dinger zu bestehen. Diese Hoffnung zu schüren, war mein Ziel. In der Tat bewirkte ich in einer Rede vor dem Inneren Rat die Gründung der Kinder der Pyramide und war ein maßgeblicher Faktor beim Formen der Elite, die mir im Laufe der Jahrhunderte gute Dienste geleistet hat.

Im Jahre 1992 erhielt ich eine neue Anweisung, die mich von meinen persönlichen Zielen entfernte. Der Innere Zirkel versetzte mich in den Balkan und machte mich zum Pontifex des von Bürgerkriegen zerissenen Gebietes. Eine weitere Weisung kam von Meerlinda alleine, ich hatte mich zu beweisen, um Karl Schreckt, den Justikar unseres Clans, abzulösen. Nach so vielen Jahren hatte mich der Dschihad nun eingeholt. Man hatte mir ein Land zu Füßen gelegt, das die Wiege unseres Clans war, in dem unsere alten Feinde, die Unholde, immer noch nach unserem Blut gierten, durch das die Armeen der Nacht streiften, um Vernichtung zu säen und den Tod zu ernten, in dem sich die Sterblichen wegen ihrer Geburt und ihres Glaubens haßten und ermorderten. All das schoß mir damals durch den Kopf, und ich lächelte, denn es würde bestimmt amüsant werden.

Nun, heute sind die Tremere wieder eine ernstzunehmende Macht im Balkan, das mußten selbst die Lakaien der Eisernen Hexe erfahren. Meine persönlichen Ziele mußte ich in der Tat zurückstecken, während ich den Willen anderer wirkte. Aber diese Zeit ist bald vorbei, denn mein absoluter Erfolg ist zum Greifen nahe. Dann muß die Welt auf das vorbereitet werden, was hinter dem Horizont auf sie lauert. Dann werden wir sie in ein neues Zeitalter führen!

Erzeuger: Meerlinda

Kuß: 1253 n.Chr.

Sieht aus wie: Mitte 30

Anmerkungen: Neben Tremere selbst und Etrius ist Ulugh Beg mit Leichtigkeit der mächtigste und gefährlichste Vertreter seines Clans in Wien. Er hat die Disziplinen Auspex und Thaumaturgie gemeistert und verfügt über ein großes Arsenal eigener Rituale. Zu seiner immensen persönlichen Macht gesellt sich ein gewaltiges Maß an Einfluß, den er z. B. über die Elite (siehe **Clanbuch: Tremere**) ausübt. Doch der Beobachter ist selbst nur selten in Wien aktiv. Ein Teil seiner Aufmerksamkeit gilt dem Balkan, aber das Gros seines Einflußes nutzt er für eine persönliche Fehde mit Karl Schreckt (siehe **Berlin bei Nacht**), in der beide selbstverständlich nicht offen gegeneinander kämpfen, jedoch versuchen, den anderen mit allen Mitteln zu untergraben. Dabei geht es nicht nur um den Posten des Tremere-Justikars, denn wenn Meerlinda im Hintergrund die Fäden zieht, steht vielmehr die Herrschaft Etrius' über die Stadt und sein Einfluß im Clan auf

dem Spiel. Und derzeit scheint es, als könne der Beobachter die Oberhand gewinnen...

Beschreibung: Ulugh Beg, stets lächeln und nie freundlich, sieht mit einem Wort gut aus. Seit er in Wien weilt, trägt der dunkelhäutige Osmane mit dem geölten Kurzhaarschnitt stets futuristisch angehauchte Designeranzüge mit astronomischen Preisen - ganz anders als in seinem Heimatgildehaus. Dort bevorzugt er die traditionellen Gewandungen seiner Zeit und kleidet sich so gut wie nie in neuzeitliche Aufmachung. Er ist körperlich in guter Verfassung und hat sich die dunkle Hautfarbe trotz des Kusses bewahrt.

Alles an Beg strahlt Macht aus; die Stirn hat er meist in tiefe Denkerfalten gelegt. Unglaublich eitel, wie er ist, tönt er die wenigen silbernen Strähnen in seinem Haar; beim Grüblen - was oft vorkommt - pflegt er sich mit einem Finger die aristokratisch-gerade Nase zu reiben.

Rollenspielhinweise: In jeder Situation sind Sie überlegen, diplomatisch und unglaublich charmant. Ihr weltmännischer Stil unterstreicht Ihr charismatisches Auftreten. Das dient Ihnen wundervoll, um wertvolle Geliebte, Verbündete und Kontakte zu gewinnen. Doch hinter dem Lächeln verbirgt sich ein kühler, effizienter und skrupelloser Verstand, der seine Vision verfolgt, ohne sich von Gefühlen ablenken zu lassen. Sie sind davon überzeugt, daß nur die Tremere die anderen Kainskinder und natürlich auch die Herden der Sterblichen führen können. Nur sie können sie vor allem beschützen. Sie sind die Elite. Alle anderen sind zweitrangig und Kanonenfutter für den Notfall.

Einfluß: Unter den Sterblichen Wiens ist der Einfluß des Beobachters gering. Er legt keinen Wert darauf, dies überläßt er seinen Untergebenen. Ulugh Beg konzentrierte seine Aufmerksamkeit schon lange eher auf die Gesellschaft der Kainskinder. Er ist ein Pontifex des 1. Zirkels und damit nach Etrius der ranghöchste aktive Tremere der Stadt. Dies bringt ihm ein gewisses Maß an Einfluß über die Politik des Clans ein, auch wenn die Zusammenarbeit mit Etrius und seiner Brut (zu der eben auch Karl Schreckt gehört) meist schwierig ist... Die beiden Lords und die Regenten des Balkans stehen geschlossen hinter ihrem Pontifex. Kinder der Pyramide und die Elite haben dort beide viele Mitglieder... Bei den Ahnen der Camarilla ist der Beobachter schon lange bekannt und genießt einen guten Ruf als Diplomat und Vermittler.

Geheimnisse: A

Zuflucht: Ulugh Beg verfügt in jedem Gildehaus des Balkans über geräumige Zimmerfluchten, selbstverständlich auch im Gildehaus Wiens. Darüber hinaus unterhält er ein modern eingerichtetes, sehr geräumiges Penthouse-Apartment im 12. Bezirk. Von der großen Terasse mit Pool hat man in klaren Nächten einen guten Ausblick über die Stadt. Gelegentlich empfängt er hier Gäste oder gibt es an wichtige Kontakte und Verbündete, wenn diese nach Wien kommen.

Wesen: Visionär

Verhalten: Casanova

Clan: Tremere

Generation: 5.

Körperlich: Körperkraft 6, Geschick 6, Widerstandsfähigkeit 7

Gesellschaftlich: Charisma 8, Manipulation 8, Erscheinungsbild 7

Geistig: Wahrnehmung 8, Intelligenz 8, Geistesschärfe 8

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausflüchte 7, Ausweichen 5, Diplomatie 6, Einschüchtern 7, Empathie 3, Führungsqualitäten 6, Handgemenge 2, Intrigieren 7, Schauspielerei 5, Sportlichkeit 5, Stil 5, Szenekenntnis 4

Fertigkeiten: Etikette 7, Fahren 4, Foltern 4, Meditation 5, Musik 3, Nahkampf 5, Psychoanalyse 4, Recherche 5, Sicherheit 6, Überleben 3

Kenntnisse: Alchimie 6, Astronomie 7, Bürokratie 4, Camarilla-Kunde 5, Clan-Kunde 5, Finanzen 4, Geister-Kunde 3, Gesetzeskenntnis 6, Kainskinder-Kunde 4, Kunstgeschichte 4, Linguistik 8 (Altgriechisch, Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch, Latein, Rumänisch, Russisch), Magus-Kunde 5, Medizin 4, Nachforschungen 5, Naturwissenschaften 4, Literatur 6, Okkultismus 8, Politik 6, Sabbat-Kunde 4, Wolflings-Kunde 3

Disziplinen: Auspex 8, Beherrschung 5, Geschwindigkeit 2, Nekromantie 4, Präsenz 5, Schattenspiele 6, Seelenstärke 5, Stärke 1, Thaumaturgie 8

Pfade: Bewegung durch den Geist 5, Geisterthaumaturgie 5, Lockruf der Flammen 5, Macht Neptuns 2, Pfad der Anrufungen 4, Pfad der Verderbnis 4, Wetterkontrolle 5

Hintergrund: Clan-Prestige 4, Einfluß 4, Kontakte 7, Ressourcen 5, Status 3, Verbündete 5

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 5, Mut 4

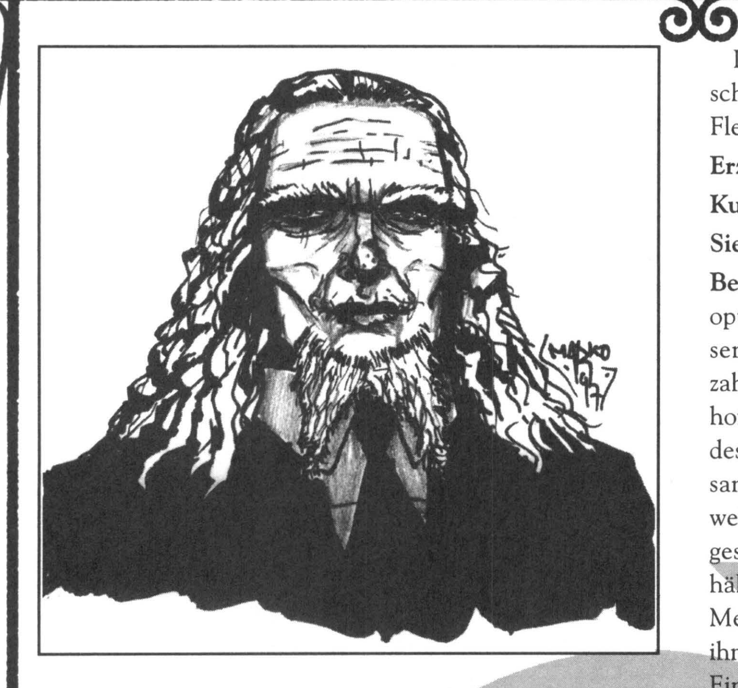
Menschlichkeit 3

Willenskraft 10

Blutvorrat 40/8

Nathan Mendelssohn

Der Justikar hat mich gezeugt, mich geschaffen als eine Waffe im inneren Bürgerkrieg der Tremere: Linientreue gegen Abweichler. Karl Schreckt machte mir klar, was meine Aufgabe ist, und diese Aufgabe führe ich aus. Wer ernsthaft glaubt, den Clan hintergehen zu können, der sollte sich das besser abschminken - solche Hoffnungen machen meine Astoren und ich ganz schnell zunichte. Ich war als Mensch bloß ein versponnener Prager Privatgelehrter, der vor der bitteren Armut nach Wien floh. Jetzt bin ich das heilende Elixier, mit dem der Clan den Wahnsinn der Illoyalität aus seinem eigenen Fleische spült, und meine Astoren stehen hinter mir. Ich ging ans Werk, das mir Schreckt gesetzt hatte, doch heute bin ich mir nicht einmal meines Erzeugers mehr so sicher - zu oft habe ich ihn sagen hören, im Zweifelsfalle gingen für ihn die Tradi-



tionen der Camarilla vor dem Kodex der Tremere. Und Etrius, sein Erzeuger, teilt seine Meinung ganz offenbar... Nun, ich werde ihm weiter treu dienen, zumindest, solange der Ratsherr sich keine Verfehlungen zuschulden kommen läßt.

Ja, ich habe es weit gebracht im Clan, auch wenn ich „nur" Lord des Zweiten Zirkels bin; seit ich aus Linz nach Wien kam, sitze ich im Wahren Geheimrat der Stadt. Anfangs haben sie über mich gelächelt, aber seit ich nach Norden ging, um Patricia von Bernstein nach Wien zu holen, wissen die im Clan, die es betrifft, was man von mir zu halten hat und wie ich auf Verfehlungen reagiere.

Nein, den Vergleich mit der Gestapo halte ich für völlig abwegig. Ich bin Jude, mein Herr, und der Holocaust meines Volkes treibt mir noch heute jede Nacht blutige Tränen in die Augen, wenn ich daran denke. Es ist von daher vollkommen verfehlt, diese Anarchenpropaganda nachzubeten und mich mit einem Schergen des unmenschlichen Nazi-Regimes zu vergleichen. Im Gegenteil, die Astoren sind eine streng geheime Gruppierung, und wir sind nur dem Inneren Rat Rechenschaft schuldig. Sehen Sie, eine Organisation von den gewaltigen Ausmaßen des Hauses und Clans Tremere kann sich Spione und Verräter in den eigenen Reihen einfach nicht leisten. Was heißt hier Inquisition? Nur weil man bei unseren Prozessen keine Rechtsmittel einlegen kann und es keine Berufung gibt, weil der Beklagte zumeist vorher ablebt, kann man uns doch wohl kaum mit diesen Leopoldsjüngern vergleichen!

Verstehen Sie mich nicht falsch: Unsere Astorenkonzile sind endgültige Angelegenheiten; die Angst davor, „nach Wien gerufen" zu werden, kommt in erster Linie von den Gerüchten und Halbwahrheiten, die sich um unsere hochnotpeinlichen Befragungen ranken. Und warum soll ich, wie es eigentlich vorgesehen ist, den Inneren Rat mit untergeordneten Problemen wie der Aburteilung eines Delinquenten befassen, wenn ich ebenso gut selbst einen Richtspruch fällen kann?

Der Leib des Clans Tremere ist durchsetzt von Geschwüren, und ich werde sie ausbrennen bis auf das rohe Fleisch.

Erzeuger: Karl Schreckt

Kuß: 1634

Sieht aus wie: Ende 50

Beschreibung: Zahlreiche gefährliche Rituale haben auch optisch ihre Spuren bei Nathan Mendelssohn hinterlassen. Der alte Tremere wirkt verwittert und düster, hat zahlreiche Narben im zerfurchten Gesicht und ist stets in hoffnungslos veraltete Anzüge gekleidet. Die Erscheinung des Tremere, der allgemein belächelt wird, weil sein brisantes Amt nicht bekannt ist, gemahnt an einen etwas weltfremden Gelehrten, mit dem die Jahre nicht gut umgesprungen sind. Die abweisende Art des alten Mannes hält ihm die meisten Neugierigen vom Leibe, denn viele - Menschen wie Kainskinder - haben schlicht Angst vor ihm. Wenn er neue Kainiten trifft, bemüht er sich, diesen Eindruck nicht sofort zu erwecken, was ihm aber nur selten gelingt.

Rollenspielhinweise: Sie genießen es mit jeder Faser Ihres Daseins, Vampir geworden zu sein, denn all die Malaisen und Anfälligkeiten Ihrer sterblichen Tage brauchen Sie jetzt nicht mehr zu kümmern; in der Interaktion mit anderen Kainiten agieren Sie lieber, als zu reagieren. Zu all den anderen Vorteilen Ihrer neuen Existenz kommt noch, daß Sie sich früher Ihrem großen Steckenpferd, der Alchimie, aus Zeit- und Geldmangel kaum widmen konnten; diesem Zeitvertreib gehen Sie jetzt ausgiebig nach. Sie befinden sich in Wien, um Verräter aufzuspüren - und die wittern Sie überall. Aber Sie kennen Ihre Stellung im Clan - bedeutendere Spieler auf der Bühne des Clans wie etwa die Ratsmitglieder sind vor ihren nimmerendenden Verdächtigungen relativ sicher.

Zuflucht: Selbstverständlich wohnt Nathan Mendelssohn im Gildehaus der Tremere.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Nathan Mendelssohn hat mehrere Ghule, die in seinem Namen die Empfangszeremonie vornehmen (s. **Kapitel Fünf: „Servus und Kaffee Etrius"**), weswegen er stets weiß, welche fremden Kainskinder sich in Wien aufhalten und wo diese residieren.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Richter

Clan: Tremere

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 4, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz *6*, *Geistesschärfe 5*

Talente: Aufmerksamkeit 2, Führungsqualitäten 6, Verhör 6

Fertigkeiten: Etikette 2, Heimlichkeit 1

Kenntnisse: Finanzen 5, Linguistik 4 (Deutsch, Griechisch, Hebräisch, Latein), Medizin 4, Okkultismus 6, Politik 3

Disziplinen: Auspex 5, Beherrschung 5, Geschwindigkeit 2, Seelenstärke 1, Stärke 3, Thaumaturgie 6, Verdunkelung 2

Pfade: Bewegung durch den Geist 3, Lockruf der Flammen 5, Pfad der Korruption 2

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Einfluß 3, Gefolgsleute 4, Herde 2, Mentor 6, Ressourcen 5

Tugenden: Gewissen 0, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Menschlichkeit 3

Willenskraft 10

Blutvorrat 20/5

Kato (alias James Morlock)



Ja, ja! Vermutlich denken Sie jetzt „Oh, mein Gott! Was ist das?" Aber ich kann Ihnen versichern, es ist noch viel schlimmer, als Sie denken. Geboren wurde ich 1916 im Südwesten Amerikas. Mein Vater, James Montgomery Morlock, war Arzt beim Militär, und meine Mutter Judith war engagierte Hausfrau und Frauenrechtlerin.

Wie alle Väter hatte der meinige großes mit mir vor. Schule, Studium, Militärakademie und der ganze Kram mit den Fußstapfen. Da ich ein guter Junge sein wollte, blieb mir in dieser Zeit auch nicht viel anderes übrig, als dem Willen meiner Eltern zu gehorchen. Ich tat also, wie mir geheißen und absolvierte alles, was mir in die Quere kam.

Meine eigentliche Leidenschaft galt jedoch der Elektrik. Radios und Fernseher, Widerstände und Transistoren, das war meine Welt. Das war es, was ich wirklich beherrschen wollte. Von meinem ersten selbst verdienten Geld kaufte ich mir ein Transistorradio. Mein Vater schlug mich dafür...

Mit fünfzehn war ich der festen Überzeugung, der einzige Weg, mein Glück zu machen, sei, von zuhause fortzulaufen. Ich hielt es nicht mehr aus. Der Druck wurde zu stark. Mein Dad drängte darauf, ich solle endlich erwachsen werden und zum Militär gehen, um denselben Weg einzuschlagen, den er seinerzeit beschritten hatte. Also machte ich mich fort. Als die Polizei mich fand, war ich gerade dabei, ein Automobil kurzzuschließen. Mein Vater schlug mich dafür...

Zehn Jahre später hatte mein Dad mich dann endlich soweit. Ich war beim Militär, und ich war Arzt. Hoffentlich reichte ihm das jetzt.

Dieser verdammte Krieg. Das einzig spannende daran war, daß die Entwicklung technischer Gerätschaften, auch wenn sie zumeist militärischen Zwecken dienten, vorangetrieben wurde. Zum Teil war ich sogar an ihrer Entwicklung beteiligt. Mein Vater schlug mich dafür...

Dann landete ich mit der US-Invasionsarmee in Japan, und es ging alles sehr schnell. Ich wurde auf eine Mission nach Hongkong geschickt, wo ich Oliver Thrace traf, Oberhaupt des dortigen Gildehauses meines heutigen Clans. Er erkannte mein Potential und schenkte mir den Kuß, um mich anschließend auszubilden.

1959 kehrte ich in die USA zurück, um dort an einem Gildehaus in Kalifornien weiterzustudieren. Unterwegs suchte ich mein Elternhaus auf. Meine Mutter war tot, und Vater begann mir Vorwürfe zu machen, sie sei wegen meines spurlosen Verschwindens an gebrochenem Herzen gestorben... Der alte Mann geriet in Wut und versuchte ein letztes Mal, mich zu schlagen.

Das nächste, was ich weiß, ist, daß ich wie aus einem Taumel erwachte, sein zerfetzter Leib in meinen Händen, sein Blut in meiner Kehle. Ich hatte meinen Vater auf dem Gewissen. Und dann: die Reue... die Reue. Ich versuchte, sein Andenken zu ehren, den Balanceakt zu wagen zwischen meinem Traum und seiner Vision von seinem Sohn. Mit menschlichen Forschern trieb ich die gerade erblühende Entwicklung der Computertechnologie voran. Aus dieser Zeit stammen meine Kontakte zur Technokratie, die zwar umstritten sind, aber uns vielleicht bald in Wien wieder gute Dienste leisten werden. Ich verschlang alles, was ich über Medizin in die Finger bekam, und widmete mich der Biothaumaturgie, stets mich selbst, meinen Körper der Forschung aufopfernd als Versuchsobjekt, als Gefäß neuen Wissens, als Symbol des Fortschritts.

Und: Ich legte seinen Namen ab. Ich wollte nicht auch noch seinen guten Namen, sein Andenken, beschmutzen, denn mein Weg führte steil nach oben, aber er war dornig und führte über die zermalmten und zu Staub zerfallenen Leiber vieler Hindernisse, Seths- wie Kainskinder. Wahnsinn? Nein, so würde ich es nicht nennen. Allenfalls mangelnde Skrupel, gepaart mit Forscherdrang.

Ich bin der vielleicht jüngste Lord der Tremere aller Zeiten. In mir vereinen sich Geist und Maschine, Leben und Unleben, Magie und Blut.

Ich bin Kato.

Ich bin der nächste Schritt auf dem Weg des Hauses und Clans Tremere.

Erzeuger: Oliver Thrace

Kuß: 1945

Sieht aus wie: Ende 20

Beschreibung: Kato ist sicherlich nicht gerade das, was man einen typischen Vertreter seines Clans nennt. Wärend seine Clansbrüder sich zumeist in konservativem Outfit präsentieren, so ist Kato eher auffällig zu nennen. Sein Körper ist bedeckt von einem Gewirr aus Leder, Kunststoff, Latex und Stahl. Kleine Kontrolllichter führen einen bunten Reigen auf, und diverse Flüssigkeiten pulsieren durch künstliche Adern auf seinem Leib. Katos linker Arm endet in einer rasiermesserscharfen Klaue, welche ein beharrliches Eigenleben zu führen scheint. Über seiner außergewöhnlichen Garderobe trägt Kato einen weiten, bodenlangen Mantel.

Rollenspielhinweise: Sie sind zielstrebig, strebsam, aber immer etwas abgelenkt, als wären Sie mit Ihren Gedanken stets auf der Suche nach neuen Antworten. Viele halten Sie für einen Freak, aber nur wenige wagen, Ihnen das ins Gesicht zu sagen. Täten sie es dennoch, hätten Sie dafür doch nur ein wissendes Lächeln übrig.

Zuflucht: Kato besitzt und bewohnt ein Privatsanatorium im Alsergrund.

Geheimnisse: B+

Einfluß: Kato gilt landläufig als abgehobener Forscher mit wenig Bezug zur Wirklichkeit, eine Auffassung, die schnell verfliegt, wenn man sein Privatsanatorium von innen sieht. Dort verfügt er über neueste Technologie im Medizinbereich, und dort geben sich immer wieder Wissenschaftler aus aller Welt - ein verschworener Klüngel von Wegbereitern der Biotechnologie an vorderster Front - die Klinke in die Hand. Der Einfluß des innerlich zerrissenen Lords im Clan ist abgesehen von einem relativ guten Standing bei Nathan Mendelssohn gering, aber auf die medizinischen Einrichtungen in Wien enorm.

Wesen: Architekt

Verhalten: Richter

Clan: Tremere

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 6, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 5, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 5, Geistesschärfe 6

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausflüchte 5, Ausweichen 4, Diplomatie 3, Einschüchtern 5, Empathie 3, Führungsqualitäten 4, Handgemenge 3, Schauspielerei 2, Sportlichkeit 5, Szenekenntnis 3, Unterweisen 4

Fertigkeiten: Etikette 5, Fahren 3, Meditation 5, Nahkampf 4, Reparaturen 5, Schußwaffen 4, Sicherheit 5, Überleben 4

Kenntnisse: Astronomie 2, Bürokratie 4, Camarilla-Kunde 3, Clan-Kunde 4, Computer (Hacken) 5, Elektronik 4, Finanzen 2, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 3 (Deutsch, Japanisch, Latein), Magus-Kunde 2, Medizin 5, Nachforschungen 3, Naturwissenschaften 5, Okkultismus 6, Politik 3

Disziplinen: Auspex 3, Beherrschung 3, Seelenstärke 2, Thaumaturgie 6

Pfade: Biothaumaturgie 5

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Gefolgsleute 3, Kontakte 1, Mentor 3, Ressourcen 3

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 5, Mut 4

Menschlichkeit 3

Willenskraft 10

Blutvorrat 20/5

Anna Fedorowna



Hier bin ich, im Gildehaus, wo ich hingehöre. Nachts streife ich durch die Gänge des Hauses, unbeachtet, unbemerkt - denn schließlich bin ich nur ein Ghul, und ein Kind noch dazu. Als Kind wurde ich auserwählt, dem Clan zu dienen, und genau das bin ich heute: die loyalste Dienerin der Tremere. Was gut ist für Haus und Clan Tremere, das ist auch gut für mich - oder um es mit einem Zitat aus unserem Eid zu sagen, den ich vor über 80 Jahren geschworen habe: „Ich erkenne an, daß die Feinde des Hauses und Clans Tremere meine Feinde sind und seine Verbündeten die meinen."

Es begann alles auf dem Landgut meiner Familie - aber all das ist so lange her, daß ich mich kaum entsinnen kann... In der Nacht kam Wladimir Markitsch, ein Pope, den ich flüchtig kannte, und sagte mir, ein mächtiger Mann namens Nathan Mendelssohn habe Interesse an mir und es sei sein Wille, daß ich ewig leben solle. Dann veränderte sich das Gesicht des Popen, seine Augen erglüh-

ten, Fänge wuchsen aus seinem Kiefer... das nächste, woran ich mich erinnern kann, ist, wie ich im Saal des Inneren Rats hier im Gildehaus saß.

Alles, was ich heute weiß, hat mir nicht mein Erzeuger, sondern Meister Mendelssohn beigebracht, und ich kenne keine andere Aufgabe, als ihm, damit dem Rat und damit letztlich dem Haus und Clan zu dienen - unter anderem eben, indem ich die Tarnung als Ghul aufrechterhalte und Meister Mendelssohn als Augen und Ohren im Gildehaus diene. Er ist mein Mentor, ich verehre ihn, und es ist mir egal, was andere über ihn sagen. Bei den Sitzungen des Wahren Geheimrats ergreife ich deshalb, sollte es denn je zu einer der seltenen Streitfragen kommen, für ihn Partei. Er weiß, was gut für den Clan ist - und damit auch für mich.

Erzeuger: Wladimir Markitsch

Kuß: 1917

Sieht aus wie: 9

Anmerkungen: Mittels einer Kombination aus dem Ritual des Haltens und einer von Nathan Mendelssohn eigens für ihren Einsatz entwickelten Abwandlung des Rituals Eiserner Geist (s. **Vampire: Spielerhandbuch** bzw. **Spielerhandbuch: Sabbat**) vermag Anna permanent die Aura eines Ghuls vorzutäuschen.

Beschreibung: Anna Fedorowna sieht wie das klassische unschuldige kleine Mädchen aus einem japanischen Manga aus. Ihre Kleider mit den Matrosenkrägen, die aus den frühesten Jahren unseres Jahrhunderts stammen, unterstreichen noch den unschuldigen Ausdruck ihrer Augen. Ein scharfes Springmesser und ein Notebook gehören zu Anna Fedorownas ständigen Begleitern, außerdem hat sie Zugang zu Nathans Alchimistenlabor im Keller des Gildehauses. Von einem nicht hundertprozentig verheilten Beinbruch im fünften Lebensjahr hat sie ein leichtes Hinken zurückbehalten.

Rollenspielhinweise: Die Tremere haben Ihnen Zugang zu neuen Dimensionen des Erlebens eröffnet, und Sie sind dankbar dafür. Für Sie ist die Aufgabe, für die Astoren zu spionieren, Ihre Daseinsberechtigung, außerdem sehen Sie es als Ihre Pflicht an, Meister Mendelssohn Ihre Loyalität ständig aufs neue zu beweisen. Schließlich verdanken Sie es ihm, daß Sie das dröge Gutshaus im russischen Niemandsland gegen das glanzvolle Leben in Wien eintauschen konnten!

Zuflucht: Auch Anna Fedorowna wohnt selbstverständlich im Gildehaus - allerdings bei den Ghulen.

Geheimnisse: B

Einfluß: Anna Fedorownas Einfluß in Wien ist erheblich, denn sie gehört dem Wahren Geheimrat an. Sie weiß zudem vieles, was an nicht allgemein bekanntem im Gildehaus vor sich geht, und weiß diese Informationen geschickt zu nutzen.

Wesen: Konformist

Verhalten: *Kind*

Clan: Tremere

Generation: 8.

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick4 , Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 5, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 3, Führungsqualitäten 3, Handgemenge 3, Schauspielerei 3, Szenekenntnis 2

Fertigkeiten: Etikette 3, Nahkampf 4, Sicherheit 4

Kenntnisse: Bürokratie 3, Clan-Kunde (Tremere) 4, Finanzen 4, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 1 (Deutsch), Medizin 2, Okkultismus 5

Disziplinen: Auspex 3, Beherrschung 4, Seelenstärke 2, Thaumaturgie 4

Pfade: Neptuns Macht 1

Hintergrund: Gefolgsleute 2, Herde 4, Mentor 5, Ressourcen 4, Status 3, Verbündete 4

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 5, Mut 4

Menschlichkeit 3

Willenskraft 8

Blutvorrat 15/3

Jasmin Rieckmann - Die zornige Schönheit



Soweit ich zurückdenken kann, bestimmten andere mein Leben; erzogen mich, bildeten mich aus, sagten mir, was ich tun und lassen sollte. Und alles nur wegen meiner Schönheit. Mein sterblicher Vater war Hufschmied gewesen und hatte bei weitem nicht genug Einkommen, um seine vier Kinder durchzufüttern. Als ich zwölf Jahre alt wurde, verkaufte er mich, seine älteste Tochter. Wahrscheinlich muß ich ihm sogar dankbar sein, daß er mich

nicht an ein Bordell verscherbelt hat. Andererseits hätte mir dieses Schicksal wahrscheinlich viel erspart.

Statt dessen verkaufte er mich an einen wohlhabenden Fremden, der mich wiederum in einem großbürgerlichen Haus abgab. Dort empfing mich eine Dame. Ich erinnere mich noch gut an ihr angewidertes Gesicht, als sie mich und meine schmutzige Kleidung zum ersten Mal sah. Ihr Haus wurde mir für die nächsten sechs langen Jahre zum Gefängnis. Hier lernte ich Lesen und Schreiben, Latein und Französisch. Man erzog mich in Etikette, Konversation und Diplomatie. Lehrte mich Klavier spielen, Tanz und Kunstgeschichte. Man achtete auf meine strenge Diät und meine körperliche Ertüchtigung. Ich hatte keine Freunde und keine Freizeit. Machte ich Fehler, waren die Strafen drakonisch, und schließlich blieb mir nichts anderes übrig, als mich meinem Schicksal zu fügen. Am Ende meiner Ausbildung tauchte der Fremde wieder auf, nahm mich mit und brachte mich ins Gildehaus der Tremere. Dort empfing ich den dunklen Kuß, der mich zu einer der ihren machte.

Die ganze Tortur mußte ich über mich ergehen lassen, weil der Clan eine Diplomatin für die Toreador gebraucht hatte, deren Einfluß in den Nächten des Wiener Barock stetig anwuchs. Endlich hatte ich mehr Freiheiten und erhielt sogar eine Chance, mich zu beweisen. Im Lauf der Zeit erst sollte ich merken, daß dies nichts zu bedeuten hatte, daß es völlig egal war, wie gut ich war. Die Hauptsache war nur, ich hatte überhaupt Erfolg. Man bemerkte wohl meine Schönheit, aber damit hörte es auch auf. Männer verfielen mir reihenweise, aber keiner von ihnen schaffte es je, einen Blick hinter die Fassade zu werfen, zu erkennen, daß ich intelligent war, daß ich auch Gefühle hatte, die sie alle mit Stiefeln traten.

Ich studierte das Fechten, bis ich es mit den Meistern meiner Zeit aufnehmen konnte. Ich übte mich in den Fertigkeiten der Spionage aber ohne Erfolg. Meine Vorgesetzten waren zu blind, meine Bemühungen zu erkennen, geschweige denn zu honorieren. Am Rande der Verzweiflung und kochend vor Zorn erreichte mich der Ruf nach Afrika ins Gildehaus des Ratsmitgliedes Elaine de Calinot.

Sie kühlte mein Temperament und war die erste, die mich ernsthaft in der Kunst der Thaumaturgie unterwies, und sie lehrte mich, geduldig zu sein. Im Laufe der Jahre kamen wir uns näher und aus meinem Respekt wurde Zuneigung. Nie hatte ich geglaubt, ich könnte solche Gefühle einer Frau entgegenbringen, aber ihre wunderschönen Brüste unter meinen Lippen, ihr Blut auf meiner Zunge, die Ekstase ihres Kußes in meinem Nacken ließen mich alle Zweifel vergessen.

Schließlich schickte sie mich in den 70er Jahren zurück nach Wien. Hier sollte ich mich nach Schwächen in der Herrschaft Etrius' umsehen, um ihr zu ermöglichen, seinen Posten einzunehmen. Wenn Elaine erst einmal den Platz des schwachen Etrius eingenommen hat, werde ich ihre rechte Hand sein. Dann werde ich endlich die Stellung einnehmen können, die mir gebürt. Mein Leiden unter der patriarchalen Regentschaft hätte letztlich ein Ende.

Nathan Mendelssohn wies mir hier eine neue Stellung zu. Gütig ließ er mich in den Rang eines Lehrlings des fünften Zirkels erheben und beauftragte mich nach dem Bau der UNO-City, Agenturen für Begleitservice und Hostessen unter meine Kontrolle zu bringen, um diese als Informationsquelle und mögliche Einflußnahme auf bedeutende Sterbliche zu nutzen. Daß er mich nicht gleich selbst auf den Straßenstrich geschickt hat, fehlte noch. Aber selbst er wäre wohl überrascht, ob des Ausmaßes an Informationen, die mir diese Stellung einbrachte, nicht zu sprechen von dem Einfluß, den ich nun in den Händen halte.

Erzeuger: Ludwig Falk

Kuß: 1718 n.Chr.

Sieht aus wie: Anfang 20

Anmerkungen: Obgleich Jasmin dank ihres Einflußbereiches über die Trinkgewohnheiten eines Konrad von Babenbergs und Alexander Imre von Szigetys informiert ist, war es ihr bisher nicht gelungen, Etrius' Schwächen zu offenbaren, wenn es diese überhaupt gibt. Also muß sie andere Wege finden, seine Inkompetenz zu beweisen...

Darüber hinaus hat sie gehört, daß es in der Unterwelt Wiens einen neuen Spieler gibt, und ist fest entschlossen, diesen ausfindig zu machen. All diese Informationen hat sie bisher nicht an Nathan Mendelssohn weitergegeben, sondern plant, sie für ihre eigenen Zwecke zu nutzen.

Beschreibung: Jasmin Rieckmann ist in der Tat eine atemberaubende Schönheit. Der geschmeidige Körper einer geübten Ballerina, lange feuerrote Locken, funkelnde, grüne Augen und das Antlitz eines Models machen sie zu einer atemberaubenden Erscheinung. Ihr breites Repertoire an Kleidungsstücken, das von extravaganten Kleidern für die Opernbälle, über maßgeschneiderte Kostüme für geschäftliche Treffen bis hin zum lasziven Outfit eines Luxuscallgirls reicht, unterstreicht dies meist noch.

Rollenspielhinweise: Hinter Ihrem freundlichen und ehrlichen Lächeln verbergen Sie einen Zorn, der in den Jahrhunderten Ihrer Existenz stetig wuchs. Für Sie gibt es nur noch einen Weg: nach oben. Dazu nutzen Sie kunstvoll Ihre beste Waffe: Ihre Erscheinung. Gelegentlich rächen Sie sich am männlichen Geschlecht, halten sich in dieser Beziehung aber noch zurück, denn Sie haben mächtige Verbündete auf Ihrer Seite. Ihre Zeit wird kommen, da sind Sie sicher. Nichts und niemand wird Sie unterkriegen.

Einfluß: Die ihr gestellte Aufgabe hat Jasmin mit Bravour gemeistert. Sie kontrolliert nicht nur die erlesensten Begleitservice- und Hostessenagenturen, sie besitzt außerdem einen Nachtclub und zwei Bordelle. Sie weiß genug über die sterbliche Gesellschaft Wiens, um mit einer Andeutung hier oder einer Drohung da, den ein oder anderen Gefallen einzufordern.

In ihrem eigenen Clan hat sie nichts zu sagen. Sie muß Mendelssohn einmal im Monat Bericht erstatten, geht dabei allerdings immer mehr nach dem Motto: „Was er

nicht weiß, macht ihn nicht heiß." Sie unterhält recht gute Kontakte mit den Toreador und den Ventrue der Stadt, wenn es ihre Zeit zuläßt.

Geheimnisse: B+

Zuflucht: Jasmin Rieckmann hat ein Zimmer im Gildehaus, zieht es aber vor in ihrem Nachtclub, dem Moulin Rouge, im 1. Bezirk zu wohnen.

Wesen: Überlebenskünstler

Verhalten: Ehrenmann

Clan: Tremere

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 5, Erscheinungsbild 5

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 4, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 5, Ausweichen 3, Diplomatie 3, Empathie 3, Handgemenge 4, Schauspielerei 4, Sportlichkeit 4, Stil 5, Verführung 5

Fertigkeiten: Etikette 5, Heimlichkeit 4, Musik 3, Nahkampf 5, Sicherheit 4, Tanzen 5, Überleben 2

Kenntnisse: Bürokratie 2, Camarilla-Kunde 3, Clan-Kunde (Toreador) 2, Clan-Kunde (Tremere) 2, Computer 5, Finanzen 3, Gesetzeskenntnis 1, Kainskinder-Kunde 1, Kunstgeschichte 3, Linguistik 4 (Arabisch, Englisch, Französisch, Latein), Nachforschungen 4, Sabbat-Kunde 2, Toxikologie 4

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 5, Geschwindigkeit 2, Präsenz 3, Thaumaturgie 3

Pfade: Pfad der Anrufungen 3, Pfad der Verderbnis 3

Hintergrund: Clan-Prestige 1, Einfluß 1, Gefolgsleute 5, Kontakte 5, Ressourcen 4, Status 2, Verbündete 4

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 3, Mut 4

Menschlichkeit 6

Willenskraft 8

Blutvorrat 14/2

Ludwig Aufenanger

Zunächst einmal muß ich mich entschieden gegen die historische Entstellung der Rolle unseres Clans im Zweiten Weltkrieg wenden. Genau wie das mit der Judenvernichtung ist das völlig übertrieben. Tausend Juden vielleicht, vielleicht zehntausend - aber sechs Millionen? Lächerlich.

Ja, ich habe die Gesichter hinter den Zäunen gesehen, aber mir kam es immer so vor, als hätten die es alle verdient. Jedenfalls hatte ich nach 1939 schnell gemerkt, woher der Wind weht, und war zu einem in der Wolle gefärbten, stolzen deutschen Nationalsozialisten geworden, auch wenn mein Charakter vielleicht eher der eines - nun, sagen wir, Tagediebes ist.



Ich habe mir erlaubt, das beste aus dem Krieg zu machen - schließlich muß ein Mann einfach manchmal Prioritäten setzen, und meine Priorität lautete nicht nur überleben, sondern auch noch gut leben dabei. Und dann traf ich in den Trümmern meiner Heimatstadt Berlin einen, der sein eigenes Schicksal auch in die Hand genommen hatte: Heinrich Himmler. Klar, er hatte sein Aussehen verändert, um den Alliierten nicht in die Hände zu fallen, aber so einen großen Deutschen hätte ich in jeder Tarnung wiedererkannt. Er erkannte meine Gesinnung und fragte, ob auch ich gewillt sei, mich zu verändern, und zwar so radikal, wie ich es nie für möglich gehalten hätte. Er schenkte mir den Kuß, als ich zustimmte, und es war, als hätte ich ihm mit meinem Ja erlaubt, mich in eine neue Welt zu führen, von der ich zuvor noch nicht einmal geahnt hatte, daß es sie gibt.

Als Himmler - oder Frederick Werther, wie er sich mittlerweile nannte - Berlin verließ, schickte er mich nach Wien. Seither wohne ich hier, und es gab keinerlei Probleme mit der Genehmigung dafür. Es bedurfte einer kurzen Einigung mit den Sicherheitskräften, und seit fast einem halben Jahrhundert darf ich mich zu den Kainskindern der Donaumetropole rechnen. Regelmäßig erstatte ich meinem Erzeuger Bericht, der sehr interessiert ist an den Vorgängen hier in der Stadt.

Natürlich ahnt hier keiner, wer er wirklich ist. So, wie auch keiner ahnt, daß das letzte Reich kommt. Es ist bald soweit. Dann wird Österreich heimkehren ins Deutsche Reich. Und wir werden das fremdländische Geschmeiß in einer Woge aus Blut aus dem Ratssaal spülen. Schweden, Engländer, Ithaker... pah! Mein Erzeuger gehört in dieses Gremium, und der Mann, dem er Rechenschaft schuldet, dessen Namen ich aber auch nicht erwähnen darf, dieser... Goratrix... und mal sehen, was für mich dabei abfällt.

Erzeuger: Frederick Werther

Kuß: 1955

Sieht aus wie:50

Beschreibung: Bei Ludwig Aufenanger handelt es sich mit einem Wort um einen häßlichen Deutschen. Zunächst fällt wahrscheinlich sein militärischer Kurzhaarschnitt auf, vielleicht noch der stramme Gang. Dann wandert der Blick des Betrachters zu seinen Augen... und sieht darin das Fehlen jeglicher Emotion. Allerdings beherrscht Aufenanger die Kunst der Schauspielerei recht gut, und auch wenn er sich als an der Spitze des großdeutschen Sturms auf Wien stehend sieht, versucht er doch, sich verbindlich zu geben. Da sein Name langsam immer häufiger im Zusammenhang mit österreichischen Neonazis genannt wird, spielt der Kettenraucher Aufenanger mit dem Gedanken, unterzutauchen und zum Sabbat überzulaufen.

Rollenspielhinweise: Mit dem Herzen dabei sind Sie eigentlich nur, wenn Sie in nationalchauvinistischem Größenwahn schwelgen können. Das kommt aber selten vor (und wahrscheinlich nie im Kontakt zu Spielercharakteren); in der Öffentlichkeit treten Sie zurückhaltend, ja fast schon devot auf wie jemand, der schon vor langer Zeit ein Opfer seiner eigenen mangelnden Antriebskraft geworden ist

Zuflucht: Ludwig Aufenanger hat seine Zuflucht in einem Reihenhaus in Josefstadt.

Einfluß: Das Haupteinflußgebiet dieses unverbesserlichen Faschisten liegt im Bereich der sterblichen österreichischen Neonazis, die er für den in seinen Träumen unmittelbar bevorstehenden Angriff auf den Inneren Rat rekrutieren will. Er erkennt sehr wohl, daß er vielleicht bald die Sekte wird wechseln müssen, und hat deshalb das eine oder andere mal kurzzeitig Sabbatscouts versteckt, um so möglicherweise einen guten Einstieg in ihre Reihen zu erhaschen. Daß er für Himmler entbehrlich ist, wird er erst erkennen, wenn es zu spät ist. Dennoch ist es möglich, daß er über seine Neonazi-Kontakte Charakteren, die ihm in die Quere kommen, beträchtlichen Ärger zu bereiten in der Lage ist.

Wesen: Visionär

Verhalten: Einzelgänger

Clan: Tremere

Generation: 9.

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 1, Erscheinungsbild 1

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 2, Einschüchtern 3, Handgemenge 2

Fertigkeiten: Fahren 3, Heimlichkeit 1, Nahkampf 2, Sicherheit 1, Tierkunde 1, Schußwaffen 3

Kenntnisse: Computer 4, Nachforschungen 4, Okkultismus 5, Politik 3

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 3, Thaumaturgie 4

Hintergrund: Gefolgsleute 5, Herde 3, Kontakte 2, Mentor 4, Ressourcen 4

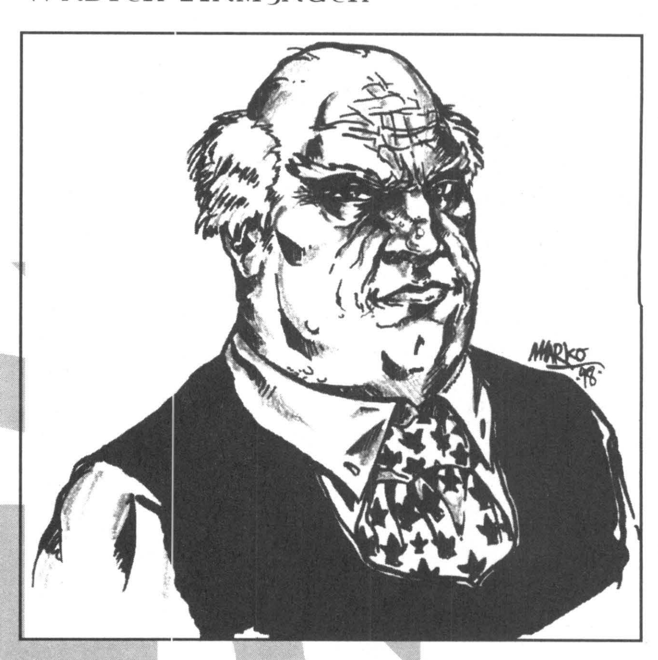
Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 3, Mut 3

Menschlichkeit 4

Willenskraft 9

Blutvorrat 14/2

Walter Ramsauer



Ja, es ist wahr, was man sich hier im Gildehaus so erzählt. Früher - ich war etwa so jung wie du heute und selbstverständlich noch sterblich - wäre ich beinahe Priester geworden. Ja, wenn ich heute darüber nachdenke, finde ich es äußerst amüsant. Aber laß uns in meine Gemächer gehen, dort haben die Wände keine Ohren.

Getrieben von dem Verlangen nach Wissen, auf der Suche nach Antworten auf so viele Fragen enttäuschte mich die Kirche, spürte ich doch, daß man mir viel verheimlichte. Es gab so viel zu entdecken, und ich wollte mich nicht von einer übertriebenen Moral davon abhalten lassen, die Geheimnisse der Welt mit eigenen Augen zu lüften. Warum ich dir dies erzähle? Nun, in deinen Augen brennt der selbe Durst, den ich einst verpürte. Ich weiß, wonach es dich verlangt.

Die arkanen Künste haben schon viele gelockt, doch es ist ein mühsamer, langwieriger Weg, bis man sie gemeistert hat. Natürlich gibt es noch einen anderen Weg. Einen kürzeren. Einen schnelleren. Ob er besser ist, vermag ich nicht zu beurteilen. Aber er zeigt dir Dinge, die andere nicht sehen. Offenbahrt Wahrheiten, die anderen auf ewig verborgen bleiben. Er bereitet dich auf das Ende vor. Besser als es jeder andere vermag. Ja, das Ende. Es ist kein Hirngespinst, kein Mythos, um Neugeborenen wie dir die Furcht ins Mark fahren zu lassen. Es ist so real wie du und ich. So real wie der Boden, auf dem wir stehen. So real wie das *Al Azif*, das Buch, das dir deinen neuen Weg zeigen wird.

Egal wie man es nennen mag: die Apokalypse, Gehenna, das Ende von allem. Es steht bevor. Die Zeichen sind deutlich. Wer seine Augen davor verschließt und es negiert, ist ein Schwachkopf. Habe ich dir etwa Angst gemacht? Noch so jung, und schon bald soll alles vorbei sein. Nun, wie ich schon sagte, es gibt einen anderen Weg. Er lehrt uns, wie wir uns in den letzten Nächten zu verhalten haben. Er zeigt uns die grausame Wahrheit dessen, was uns erwartet. Und er eröffnet uns eine Möglichkeit, zu überleben. Was du tun kannst? Zuerst wirst du dein Arabisch verbessern müssen. Dann wirst du das Manuskript Abd al-Azrads erhalten. Wenn du es gelesen hast, wird die Verbindung Kontakt mit dir aufnehmen. Sie werden es wissen. Hab keine Angst. Und bis es soweit ist, kein Wort darüber zu irgend jemandem. Haben wir uns verstanden? Gut.

Ehe ich es vergesse: Ich erwarte die ausführliche Biographie des Agrippa von Nettesheim morgen Nacht. Darüber hinaus gehe ich davon aus, daß du die Bücher gelesen hast, die ich dir vor einer Woche gab. Nein? Dann gehe ich davon aus, daß du noch zu arbeiten hast, und wünsche noch eine geistreiche Nacht.

Erzeuger: Eduard Weisgram

Kuß: 1889 n.Chr.

Sieht aus wie: Anfang 50

Anmerkungen: Walter Ramsauer gehört zu den Magistern des Gildehauses in Wien und bekleidet den Rang eines Lehrlings im 5. Zirkel. Die Aufgabe der Magister besteht in erster Linie darin, Neugeborenen das Wissen zu vermitteln, das sie in der Welt der Dunkelheit als Mitglieder des Clans Tremere benötigen. Diese Ausbildung reicht von einfachen Anleitungen, wie man sich in Bibliotheken zurecht findet, über grundlegendes Wissen über die Gesellschaft der Kainskinder bis hin zu einfachen Ritualen (wie zum Beispiel dem Ritus der Einführung). In seiner spärlichen Freizeit experimentiert Ramsauer bisweilen mit Dämonenbeschwörung.

Beschreibung: Wenn Walter Ramsauer gütig lächelnd vor einem steht, fühlt man sich hin- und hergerissen zwischen Assoziationen von einem guten Onkel und von Gert Fröbe als Kinderschänder in „Es geschah am hellichten Tag“. In den seltenen Fällen, bei denen er sich in der Öffentlichkeit sehen läßt, trägt er abgewetzte, einstmals sicher moderne Anzüge, den überwiegenden Teil seiner Zeit aber bringt er ohnehin im Gildehaus zu. Dort läuft der Magister hemdsärmelig und mit offenem Kragen unter der Krawatte herum, als wolle er signalisieren, daß Äußerlichkeiten dem wahrhaft Lerneifrigen eine nebensächliche Angelegenheit sind. Ramsauer ist massig gebaut; die wenigen Haare, die wie ein Krank seinen Kopf umgeben, sind struppig und weiß.

Obgleich er nicht eben ranghoch ist, strahlt sein Auftreten eine gewisse Macht aus, die er seine Schüler auch immer wieder einmal spüren läßt. Wenn er die zahlreichen Speckfalten seines wuchtigen Schädels furcht, ist Sturmwarnung angesagt.

Rollenspielhinweise: Für Ihre Schüler sind Sie die väterliche Figur, die sie durch ihre ersten schweren Jahre bringt. Sie sind geduldig, streng, wenn es nötig ist, und geben hilfreichen Rat. Für unzählige Neugeborene waren Sie bereits der erste Mentor und Sie scheuen sich nicht, sie zu einem späteren Zeitpunkt daran zu erinnern. Dies ist der Vorteil Ihrer Arbeit.

In Ihrem tiefsten Innern sind Sie von Furcht erfüllt. Sie sind Mitglied des Ordens des Wyrm und gehören damit zu den Auserwählten, die wirklich wissen, wie es um die vampirische Rasse bestellt ist. Aber es gibt viele Ignoranten, ja sogar die, die Sie für Ihr Wissen vernichten würden, weil sie nicht daran glauben oder es nicht verstehen. Niemand darf je von Ihrer Furcht und Ihrem Orden erfahren. Niemand.

Einfluß: Walter Ramsauer hat in der Gesellschaft der Sterblichen keinen Einfluß, das läßt seine Arbeit im Gildehaus nicht zu. Sein Einfluß auf die Kainskinder ist auf den Clan Tremere beschränkt, wo er die Lehrlinge fast schon kunstvoll und subtil manipuliert, um mögliche Rekruten für den Orden des Wyrm zu finden und in die richtige Richtung „zu schubsen“. Abgesehen von seiner Mentorin, Patrizia von Bernstein, der Regentin der Rhein-Main-Region in Deutschland, hat er keine Kontakte zum Orden selbst. Sie ist es, der er Bericht erstattet. Seine Verbündeten sind andere Magister des Gildehauses, seine Kontakte sind ehemalige Lehrlinge.

Geheimnisse: D

Zuflucht: Walter Ramsauer hat seine Zuflucht selbstverständlich im Gildehaus des Clans.

Wesen: Autist

Verhalten: Helfer

Clan: Tremere

Generation: 10.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 5, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 4, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Einschüchtern 4, Empathie 3, Führungsqualitäten 2, Unterweisen 5

Fertigkeiten: Etikette 3, Fahren 2, Recherche 5

Kenntnisse: Bürokratie 4, Camarilla-Kunde 4, Clan-Kunde 4, Computer 2, Kainskinder-Kunde 3, Linguistik 4 (Altgriechisch, Arabisch, Hebräisch, Latein), Literatur 4, Nachforschungen 3, Naturwissenschaften 4, Okkultismus 5, Psychologie 5, Theologie 4, Wyrm-Kunde 2

Disziplinen: Auspex 2, Beherrschung 2, Thaumaturgie 5

Pfade: Lockruf der Flammen 4

Hintergrund: Clan-Prestige 1, Kontakte 5, Mentor 4, Status 2, Verbündete 2

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 4, Mut 3
Pfad der Bösen Enthüllungen 4
Willenskraft 7
Blutvorrat 13/1

Tzimisce

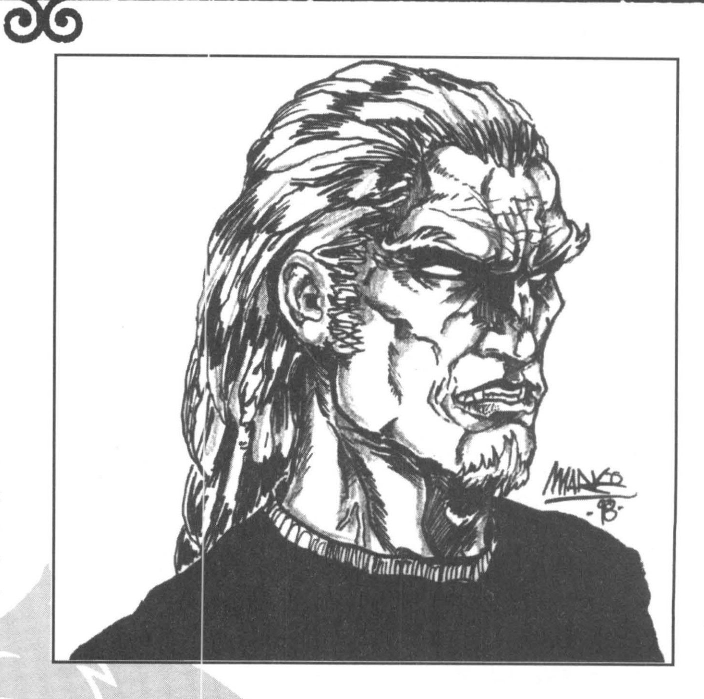
Awake... for all is dying, even the dead
We are our Past failing to come back
— Moonspell, ***Awake!***

Die Unholde führen seit den Nächten Mark Aurels einen erbitterten Krieg gegen die Herren Wiens. Die Stadt an der Donau verkörperte wie kaum eine andere den Erzfeind der Tzimisce. Von hier trampelten die Invasoren der Lasombra und der Ventrue in die heiligen Ländereien der Unholde; hier fanden die verhaßten Usurpatoren des Clans Tremere Zuflucht und mehr noch, es wurde ihre uneinnehmbare Trutzburg. Kein Tzimisce hat je vergessen, was Tremere in seiner Hybris tat, kein Tzimisce hat ihm oder seinen Kindern jemals vergeben.

Aber der Clan Tzimisce, der vor fast zwei Jahrtausenden den Boden seiner Länder mit dem Blut der Römer und der sie begleitenden Ventrue und Lasombra tränkte, ist nicht mehr. Stolz und Starrsinn brachten den einst mächtigsten Clan Europas zu Fall. In den Flammen der Anarchenbewegung fanden zahllose Ahnen den endgültigen Tod. Doch ein paar sind selbst in ihren alten Ländern noch übrig. Sie schlossen sich in einem mächtigen Bund zusammen, den sie die Oradea-Liga nannten, und schworen einander Unterstützung, um nicht dieselben Fehler zu begehen, die soviel Vitae des Clans sinnlos vergeudet haben. Diese bestialischen Methusalems sähen nichts lieber als die völlige Vernichtung des Clans Tremere, doch sie selbst sind handlungsunfähig. Zu oft überkommt sie der tiefe Schlummer der Starre, zu sehr sind sie Teil des Landes geworden, das sie seit Jahrtausenden ihr eigen nennen, als daß sie es noch verlassen könnten. Mit dem Fall der Sowjetunion und einem unüberschaubaren Flüchtlingsstrom sahen sie ihre Chance, Rache zu nehmen, und entsandten ihr loyalstes und tödlichstes Kind, Jorska den Bluträcher, denn mit nichts anderem als ihrem Blut sollen die Zaubermeister ihre Schuld sühnen...

Jorska - Der Bluträcher

Meine Existenz hat nur einen Grund, dem Willen meines weisen Erzeugers zu dienen. Sein Wille ist Rache, und ich bin sein perfektes Instrument. Für seine Ziele habe ich meine Existenz schon vor vielen Jahrhunderten geopfert, denn ich erlaubte dem Seelenfresser, in meinen Körper zu kommen, um eine bessere Waffe zu werden. Er weiß es, duldet es, und wenn meine Zeit abgelaufen ist, wird er mich vernichten. Das ist sein Wille.



Als meine Hülle noch gebrechlich und sterblich war, war ich einer der Kriegerfürsten der Quaden. Machtlos mußte ich mitansehen, wie die Römer angeführt von ihren unsterblichen Feldherren der Nacht mein Volk abschlachteten, sich an ihrem Blut weideten und damit den heiligen Boden unseres Landes tränkten. Doch mein zorniger Schrei nach Rache wurde erhört. Noch auf dem Feld meiner größten Niederlage empfing ich den Kuß und wurde in die unsterblichen Reihen des Clans Tzimisce aufgenommen. Es war meine letzte Niederlage.

Der Voivode Makri Brasda, mein Erzeuger, bestimmte von nun an meine Existenz. Er formte meinen Zorn, um mir die Stärke zu geben, Rache zu üben an jenen, die sich gegen das Herzblut meines Landes und meines Clans versündigt hatten. Drei Jahrhunderte später vernichtete ich den Bastard Mark Aurel, und die Ventrue glauben bis heute, es sei Baba Yaga gewesen. Dies war meine erste und letzte persönliche Rache, die mir mein Voivode in seiner unendlichen Güte gestattete.

Von dieser Nacht an ist meine Geschichte in Blut geschrieben, im Blut der Invasoren, Verräter und Usurpatoren. Ich vertrieb die Wolflinge aus der Domäne meines Voivoden, der in Starre gefallen war, und hinterließ eindeutige Warnungen aus den Überresten unsterblicher Eindringlinge an den Grenzen seines Herrschaftsgebietes. Einer langen goldenen Zeit folgte eine grausame, in der das Blut in Strömen floß. Unvorsichtige Ahnen meines eigenen Clans hatten zu viele Kinder gezeugt, und das Land reichte nicht mehr, sie alle zu nähren. Es war die Zeit des Verrats und des Falls. Tzimisce bekämpfte Tzimisce, und in den Schatten unserer brennenden Domänen erhoben sich die Magi, die unseren heiligen Ländern die Magie rauben wollten. Aus ihren Reihen traten die Usurpatoren hervor, vergewaltigten in ihren Riten unser Blut und nahmen sich die Unsterblichkeit. Worte können diese Tat kaum beschreiben.

Dieses Verbrechen konnte nur mit ihrem Herzblut gesühnt werden, und obgleich ihre Magie stark war, hätten ihre Festungen unserem Ansturm nicht standgehalten, aber sie begingen ein zweites Verbrechen; aus gefangenen Tzimisce schufen sie in perversen Ritualen die Gargylen, die sie bedingungslos verteidigten. Darüber hinaus verfluchten uns die Bastarde, und plötzlich erhob sich jung gegen alt, der Verräter Lugoj führte die jungen Tzimisce an, ihr eigen Blut zu vernichten. Mein Zorn ob dieser schändlichen Tat war übermächtig, aber ich konnte nicht ausziehen, um ihn zu vernichten, denn ich mußte meinen Erzeuger jede Nacht gegen neue Wellen dummer Verräter verteidigen. Ich erinnere mich an Nächte, in denen mir das Blut bis zu den Knien stand.

Von da an zog ich in die Nacht und verdiente mir meinen Beinamen. Ich perfektionierte meine Maskerade, um unerkannt unter den Kainskindern einherzugehen. Ebenso perfektionierte ich die Kunst des Tötens. Meinen Opfern schenkte ich niemals einen schnellen, gnädigen Tod. Keiner der von mir erwählten entkam je seinem gerechten Urteil. Alle sühnten sie ihre Schuld mit ihrem Herzblut. Unerkannt wandelte ich unter den schwachen und ängstlichen Kainskindern der Camarilla, genauso wie unter den Kainiten des Sabbat.

Nun, nach so vielen Jahrhunderten, wurde mir die Möglichkeit der größten Rache gegeben. Ich bin im Herzen meines größten Feindes, in Wien. Obwohl jeder der widerlichen Bastarde die Erbschuld in sich trägt, ist mein erwähltes Ziel Etrius. Seine Vernichtung wird die Stadt und den Clan in ein Chaos stürzen, dessen Deckmantel es mir erlauben wird, ihre Schuld in Blut einzufordern. Aber das Bedarf einer präzisen Vorbereitung, denn Fehler erlaube ich mir nicht. Mein vorrangiges Ziel ist es, soviele Feinde der Tremere wie möglich um mich zu scharen. Wenn Etrius vernichtet wird, werden sie für das Chaos sorgen und als Sündenböcke dienen. Der blinde Ventruegimpel Konrad von Babenberg glaubt, in mir ein weiteres Werkzeug gegen die Usurpatoren gefunden zu haben. Doch das Gegenteil ist der Fall. Natürlich trank ich dreimal von seiner köstlichen Vitae, um ihn von meiner Loyalität zu überzeugen. Er ist ein Narr, denn nicht einmal die Vaulderiezeremonien des Sabbat waren stark genug, meine Bindung an meinen Voivoden zu brechen.

Der einzige Feind, der sich mir derzeit in den Weg stellt, ist in meinem Kopf. Dieser verfluchte Malkavianer Mischa, dessen Körper mir als Hülle dient, hat einen stärkeren Willen, als ich dachte. Aber ich will verdammt sein, wenn ich mich dadurch von meinem Weg abbringen lasse. Vielleicht muß ich meine Pläne nur etwas schneller in die Tat umsetzen...

Erzeuger: Makri Brasda

Kuß: 171 n.Chr.

Sieht aus wie: Ende 20

Anmerkungen: Seine zusätzliche Stufe in Beherrschung erlaubt es Jorska, die Kraft der Besessenheit (Beherrschung 5) auch auf Kainskinder anzuwenden. Seine zusätzlichen Stufen in Fleischformen gestatten es ihm, allerlei widerliche Dinge zu vollbringen; er verfügt über die Kräfte Körperarsenal und Plasmagestalt und beherrscht darüber hinaus die grausame Kraft, seine Opfer durch Berührung in Blutpfützen zu verwandeln. Er muß hierfür einen Punkt Willenskraft opfern und auf Widerstandskraft + Körperkunst (Schwierigkeit 8) würfeln. Jeder Erfolg wandelt einen Teil des Körpers seines Opfers in einen Blutpunkt Vitae. Das Opfer kann mit einem einfachen Wurf auf Widerstandsfähigkeit (Schwierigkeit 6) versuchen, Erfolge Jorskas zu negieren. Für das verwandelte Opfer gelten die Regeln der Inneren Essenz (Fleischformen 5). Selbstverständlich wirkt sich diese Kraft ziemlich verheerend auf Sterbliche aus. Vampire überstehen solche Angriffe allerdings, selbst wenn ihr Kopf auf diese Weise vom Körper getrennt wird. Sie können Blutpunkte ausgeben, um die verflüssigten Körperteile zu regenerieren. Ein Vampir, der völlig umgewandelt worden ist, behält sein Bewußtsein, aber ganz sicher nicht seinen Verstand, denn verfügt er nicht selbst über die Kräfte des Fleischformens, gibt es für ihn keine Rettung mehr.

Jorska ist ein fähiger Hexenmeister, der im Laufe der Zeit eine ganze Reihe von eigenen Ritualen entwickelt hat. Jedoch unterscheidet sich seine Magie stark von der der Tremere. Er beherrscht die Blutthaumaturgie nicht, seine Kräfte basieren vielmehr auf dem Pfad der Geistertthaumaturgie. Ebenso unterschieden sich seine Rituale: Obgleich viele ähnliche Effekte erzielen wie die der Tremere, preist Jorska bei ihrem Wirken eine ganze Reihe von Geistern und dunklen Göttern und vertraut nicht dem hermetischen Pragmatismus von Alchimie, Kabbalah oder ähnlichen strikten Anleitungen.

Jorska hat den Körper des Malkavianers Mischa mit seinen Kräften der Beherrschung übernommen, was bedeutet, daß er die Aura des Malkavianers besitzt. Eigens entwickelte Rituale gestatten es ihm, in dieser Hülle über all seine Disziplinen, Attribute und Fähigkeiten zu verfügen. Jorskas eigentlicher Körper liegt streng bewacht in einer Ruine in den Karpaten. Wird seine momentane Hülle vernichtet, kehrt sein Geist in seinen eigentlichen Körper zurück.

Geistesstörungen: Perfektionismus und Sadismus, sich bildende Paranoia und milde manisch-depressive Zustände; Jorska ist nicht mehr als ein grausames Monster, das all seine abscheulichen Taten so perfekt wie irgend möglich durchführt. Führt sein Handeln zu einem Fehlschlag, könnte es leicht passieren, daß er zu einem klingenbewehrten Monster wird, das in wilder Raserei alles vernichtet, was in seiner Gegenwart ist. Jorska ist abgrundtief grausam und sadistisch; er hat dies zu einer Kunst perfektioniert, die es ihm gestattet, seine Opfer über Monate oder gar Jahre hinweg leiden zu lassen, bis er sie vernichtet.

Jorskas größtes Problem sind allerdings die Geistesstörungen Mischas, die langsam beginnen, sich bei ihm zu

manifestieren. Dabei handelt es sich um eine ausgewachsene Paranoia, die den Malkavianer immer wieder dazu verleitete, die wildesten Verschwörungstheorien zu entwerfen, und um manisch-depressive Zustände. Diese Geistesstörungen sind bei Jorska noch lange nicht voll entwikkelt, aber sie kratzen an seinem Verstand und stehen darüber hinaus in krassem Gegensatz zu seinem Perfektionismus. Im Falle einer Manie könnte Jorska durchaus versucht sein, jeden Tremere, dem er begegnet, zu vernichten; dies würde seine Pläne extrem gefährden. Dieses Wissen macht den alten Tzimisce ziemlich gereizt. Wie lange es noch dauern wird, bis die Geistesstörungen wirklich greifen und welche Auswirkungen dies auf Jorska hat, wird die Zukunft zeigen...

Beschreibung: Es ist am einfachsten, Jorskas Erscheinung als Mischa zu beschreiben, alles andere obliegt einem ständigen Wandel, denn Jorska wechselt Haut- und Augenfarbe, Haar, Körperbau, selbst das Geschlecht, wie es ihm gerade paßt. Er hat die Erinnerung an sein ursprüngliches Aussehen längst verloren.

Als Mischa ist er einer der Vampire, deren Äußeres das Grauen erklärt, das die Kainskinder in der Folklore der Sterblichen erklärt. Die Haare des jungen Malkavianers hängen strohblond und verfilzt weit über seine Schultern, ein kleines Ziegenbärtchen ziert sein energisches Kinn, und in seinen unter buschigen Brauen wild dreinblickenden Augen leuchtet ein unheiliges Feuer, flackert der Wahnsinn. Mischa ist hochgewachsen und muskulös und trägt zumeist schwarze, enganliegende T-Shirts, schwarzgefärbte Kampfhosen und Springerstiefel oder ausgetretene Basketballschuhe.

Rollenspielhinweise: Manch ein grausamer Spaß, sinnloses Gebrabbel und wilde, völlig absurde Verschwörungstheorien bilden scheinbar das Zentrum Ihres Seins. Dieser Schein verbirgt das kalte, grausame Monster, das Sie sind. Ja, ein Monster, denn an Ihnen ist nichts menschliches mehr. Die Triebkraft Ihrer Existenz ist der Durst nach Rache. Keine falschen Moralvorstellungen, keine ethischen Grundsätze, keine schwächenden menschlichen Gefühle, keine Ängste um Verdammnis oder die Hölle stehen Ihnen dabei im Weg. Sie nutzen die hypothetischen Verschwörungen derzeit, um subtil auf die Tremere hinzuweisen. Auf diese Art und Weise suchen Sie mögliche Verbündete in Ihrem Bestreben, Rache zu üben.

Einfluß: Jorska hat keinen Einfluß auf die Sterblichen in Wien, das würde er als unter seiner Würde erachten. Man hält ihn für den Malkavianer-Ancilla Mischa, der in der Stadt akzeptiert ist. Konrad von Babenberg ist sein mächtigster Verbündeter, obgleich dieser in ihm nur eine Karte seines Spiels sieht.

Jorskas Mentor ist sein Erzeuger Makri Brasda. Seine Kontakte und Verbündeten sind andere Kinder der Oradea-Liga oder alte Gangrel und Nosferatu, die ebenfalls einst gegen die Tremere kämpften. Die Tzimisce des Sabbat sind sich seiner Existenz bewußt, und obgleich sie es nie zugeben würden, fürchten sie den grimmen Rächer. Auf ihr Drängen hin jagt ihn die Schwarze Hand, hat aber derzeit keine Spuren. Die Tal'mahe'Ra weiß ebenfalls um seine Existenz, sah aber bislang keinen Grund, um zu handeln, da er ihr viel Arbeit in ihrem Schattenkreuzzug abnahm. Darüber hinaus wäre er ein sicherer Kandidat für die Rote Liste der Camarilla, könnte man all seine Verbrechen mit einer Identität in Verbindung bringen.

Geheimnisse: C

Zuflucht: Heruntergekommene Fabrikhallen, alte Lagerhäuser, leerstehende Keller oder ähnliches.

Wesen: Autist

Verhalten: Narr

Clan: Tzimisce

Generation: 6.

Körperlich: Körperkraft 7, Geschick 6, Widerstandsfähigkeit 7

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 6, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 6, Intelligenz 6, Geistesschärfe 7

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 6, Ausweichen 6, Einschüchtern 5, Handgemenge 7, Körperkunst 7, Schauspielerei 6, Sportlichkeit 5

Fertigkeiten: Foltern 6, Heimlichkeit 6, Nahkampf 7, Reparaturen 3, Schußwaffen 5, Sicherheit 6, Überleben 4, Verkleiden 6, Waffenschmied 5, Zerstören 4

Kenntnisse: Camarilla-Kunde 3, Clan-Kunde 3, Kenntnis der Schwarzen Hand 1, Linguistik 4 (Deutsch, Englisch, Polnisch, Russisch), Medizin 5, Nachforschungen 4, Naturwissenschaften 3, Okkultismus 6, Sabbat-Kunde 3

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 6, Fleischformen 7, Geschwindigkeit 4, Quietus 2, Schattenspiele 5, Seelenstärke 5, Stärke 6, Thaumaturgie 6

Pfade: Geisterthaumaturgie 5, Wetterkontrolle 3

Hintergrund: Clan-Prestige 3, Kontakte 2, Mentor 7, Verbündete 5

Tugenden: Gewissen 1, Selbstbeherrschung 5, Mut 5

Menschlichkeit 1

Willenskraft 9

Blutvorrat 30/6

Ventrue

Well alas we've seen it all before
Knights in armour, days of yore
The same old fears and the same old crimes
We haven't changed since ancient times

— Dire Straits, *Iron Hand*

Während Wien heute gleichbedeutend mit dem Clan Tremere in den Köpfen der jungen Kainskinder ist, erinnert sich manch ein Ahn des Alten Landes noch einer

Zeit, als es anders war. Einer Zeit, in der der Clan Ventrue über die Geschicke der Stadt bestimmte. Und wenn man heute den Namen Etrius synonym mit Wien gebraucht, so gab es auch damals einen Mann, dessen Name in den Kreisen der Unsterblichen Synonym für die Stadt war: Valerian.

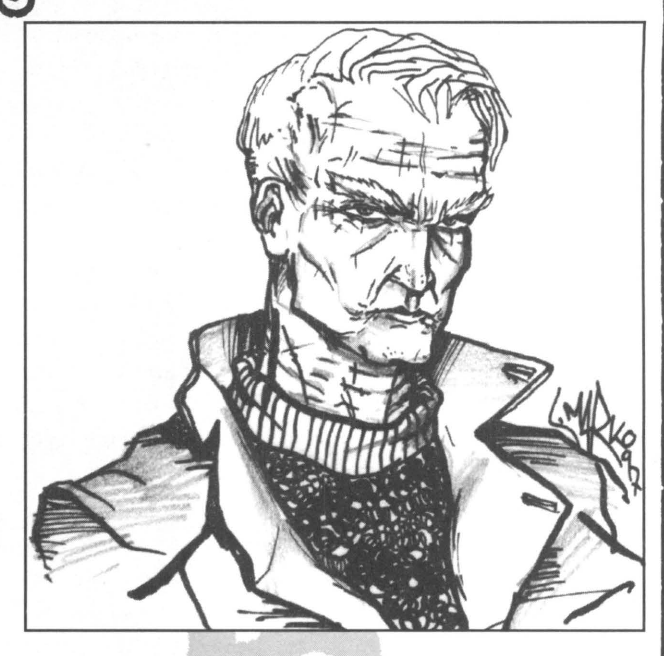
Entsandt vom Ewigen Senat der Stadt Rom, war er es, der das Militärlager Vindobona in der Provinz Noricum beaufsichtigte und half, eine Stadt aufzubauen. Seine Ideale, sein Wissen und seine Kriege mit anderen übernatürlichen Wesen waren es, die Wien weit über ein Jahrtausend begleiteten, es formten und seine Bewohner beeinflußten. Er führte die Verhandlungen mit dem noch jungen Clan Tremere und sicherte den Usurpatoren in einer Zeit, in der sie jede Nacht um ihr neugewonnenes Unleben kämpfen mußten, die Unterstützung des Clans Ventrue. Er gab Etrius die Möglichkeit, in seiner Stadt Unterschlupf zu finden. Und in seinem Gehen zu Beginn des 18. Jahrhunderts überließ er Wien den Tremere.

Seit dieser Zeit haben gerade die Mitglieder des Clans Ventrue den Römer mit gemischten Gefühlen betrachtet. Manche hassen ihn dafür, daß er dem Clan Tremere half, als es noch einfach gewesen wäre, ihn zu vernichten, vor allem aber, weil durch Ihn der Clan die Kontrolle über Wien verlor. Andere betrachten seine Handlungen als vorbildlich. Aber nur wenige wissen, daß er noch existiert und in Wien ist. Niemand ahnt, daß es seine Zweifel, seine Gewissensbisse und seine Trauer sind, die noch heute die Stadt beeinflussen.

Heute führt Konrad von Babenberg die Ventrue Wiens mit harter und sicherer Hand. Er füllte das Loch, das entstand, als sein Erzeuger ging. Wenn es ihm auch nicht gelang, die politische Herrschaft der Tremere zu brechen, so zeichnet er sich jedoch für die ausgezeichnete wirtschaftliche Position seines Clans verantwortlich. Er machte die Ventrue der Stadt den Tremere ebenbürtig, ja er überflügelte die eigentlichen Herren der Stadt auch, was die finanziellen Einflußmöglichkeiten betraf. Seinem diplomatischen Können und seinen Ränken ist es zu verdanken, daß der Clan der Könige in Österreich immer noch herrscht. Zwar ist es mehr ein Schattenkabinett, das von Babenberg da zur Seite steht, doch halten sie zahlreiche Fäden in der Hand.

Valerian - Die Seele der Melancholie

Erinnerungen, egal ob an Freude, Schmerz, Haß oder Glück, verblassen im Lauf der Jahrhunderte und werden schal. Generationen von Sterblichen kommen und gehen, übrig bleibt nur ihr Staub. Reiche führen Kriege, um ihre Macht zu erhalten, doch sie fallen und geraten in Vergessenheit. Liebe blüht auf und welkt schneller wie eine Blume ohne Wasser. Alles verschwimmt im Zerrspiegel der Zeit. Übrig bleibt nur die Leere und das Vergessen. Meine



Augen sind müde, das alles mitanzusehen. Alles wiederholt sich jede Tragödie, jedes Drama, alles ist in Bewegung. Alles ist vertraut, alles gleich. Nur ich stehe im Auge des Sturms, regungslos. Mein Herz ist unbewegt, kalt und schon lange tot.

Die akkumulierte Schuld einer über zwei Jahrtausende währenden Existenz lastet auf meinen Schultern. Ich habe gemordet, vernichtet und verraten. Aber es bewegt mich nicht. Es war notwendig, und mein Gewissen ruht. Alles ist gleichgültig.

Ich wandelte durch die Straßen Karthagos, als es brannte, und erschlug jeden, der mir über den Weg lief. Ich wohnte in der Ewigen Stadt und war Mitglied im Ewigen Senat. Der große Camilla selbst entsandte mich nach Vindobona, um die nördlichen Grenzen Roms gegen die Germanen und ihre Verbündeten, die versprengten Brujah, die Gangrel und die Nosferatu, die barbarischen Magi und die wilden Garou, zu schützen. Es war ein großes Zeitalter, das vergehen sollte, wie all die anderen auch.

Etrius kannte ich bereits, als er noch ein junger Magus war. In einem Meer der Ränke und Intrigen stand er wie der sprichwörtliche Fels in der Brandung. Er handelte stets besonnen und gewissenhaft, das bewunderte ich an ihm. Es gab mir die Stärke, die ich benötigte, um meinen eigenen Weg der Tugend zu gehen. Natürlich war ich überrascht, als er mir plötzlich als Kainit des Clans Tremere gegenüberstand. Aber in gewisser Weise traute ich ihm und versprach ihm meinen Schutz in Wien. Ich würde ihm gegen die Tzimisce helfen und meinen Clan überzeugen, es mir gleichzutun, während er mir die Unterstützung seines Clans gegen die Lasombra und ein paar andere Gefälligkeiten zusicherte. Dann versündigte sich Tremere an Saulot, und die Welt war in Aufruhr. Doch meine Worte banden mich, und in den Augen Etrius' konnte ich erkennen, daß ich mich zumindest in ihm nicht getäuscht hatte. Obgleich er noch lange in Ceoris verweilte, arbeiteten

wir zusammen und wurden zu Verbündeten. Unser Einfluß machte unsere Clans ebenfalls zu Verbündeten. Als ich schließlich dem Ruf meines Herzens folgte, überließ ich meine Stadt seiner Ägide.

Mein Clan und selbst mein eigenes Kind heulten vor Zorn, als sie von diesem Schritt erfuhren. Natürlich verstanden sie nicht, was mich dazu veranlaßt hatte. Wie sollten sie auch? Ich hatte eine Einladung erhalten, die ich nicht abschlagen und über die ich mit niemandem reden konnte. Sie führte mich nach Ungarn, an einen Ort, den selbst die Untoten vergessen hatten. Man mußte mich gepfählt und in Ketten dorthin führen, sonst wäre ich wie wahnsinnig vor Furcht geflohen und hätte nie zurückgeblickt. Selbst in meinem Zustand, schrie mein Geist, ich solle fliehen. Meine tiefsten Ängste überwältigten mich, nahmen von mir Besitz. Und plötzlich war alles vorbei. Eine tiefe Ruhe kehrte ein, und ich wußte, daß ich den Kampf über das Tier, den ich seit meinen ersten Nächten führte, gewonnen hatte. Ich sah vertraute Gesichter, die aus einem anderen Leben zu stammen schienen. Doch es lag nur über ein Jahrtausend zwischen unserer letzten Begegnung. Ich kannte viele von ihnen. Sie waren mit mir durch die Straßen der Ewigen Stadt gegangen. Ich konnte die Worte Michaels durch meinen Kopf hallen hören. Was damals wie ein Fluch klang, war Wirklichkeit geworden. Endlich war ich wieder unter jenen, zu denen ich gehörte. Schon immer gehört hatte. Ich war Inconnu.

Nach einiger Zeit kehrte ich zurück. Aber nicht mehr, um die Fäden zu ziehen, sondern um die zu beobachten, die sie zogen. Ich wurde zu einem Spion derer, die mir ihr Vertrauen schenkten. Die politischen Geplänkel der Kainskinder begannen, langweilig zu werden. Es waren Kinder, die sich in einem Spiel ergingen, dessen Ausmaße sie nie verstehen würden. Ich verstand ihren sinnlosen Ehrgeiz nicht mehr, und wußte, daß auch sie mich nicht verstehen würden. Also zog ich mich immer weiter zurück. Direkt vor ihren Augen und doch unbemerkt, beeinflußte ich die Sterblichen meiner Stadt. Aber sie starben so schnell. Die Langeweile hielt Einzug in mein Dasein, und mit ihr kam die Gefühlsleere. Ich vermißte den berauschenden Geschmack frischen Blutes auf meinen Lippen, das Geräusch eines schlagenden Herzens in meiner Nähe. Ich brauchte es nicht mehr und stellte fest, daß ich es auch nicht mehr wollte. Ich vermißte so viele Gefühle und Eindrücke und wußte, daß ich sie für immer verloren hatte.

Ich hatte die Erlösung gefunden, von der so viele nur träumten. Aber der Preis war hoch. Mir blieben nur noch die Leere und die Dunkelheit. Ein weiteres Mal wandele ich nun durch Straßen, die ihren Glanz verloren haben. Größe und Macht sind entschwunden, und alles was bleibt, ist der wehmütige Blick zurück in eine bessere Vergangenheit. Mein Dasein, mein Wesen ist mit dieser Stadt verbunden. Meine Geschichte prägte sie, genau wie die ihre mich geprägt hat. Alles was übrig ist, sind die Schatten einer anderen Zeit. Die Hoffnungen und Träume eines einzelnen oder gar einer Stadt bedeuten nichts im Antlitz der Ewigkeit. Am Ende bleiben doch nur Asche und Staub.

Manchmal habe ich das Gefühl, der Vorhang ist gefallen, und auf der Bühne bereitet man den letzten Akt der Tragödie, die vor so unendlicher langer Zeit im Land Nod ihren Anfang nahm. Ich rieche den Tod in den Mauern der Stadt. Ich schmecke ihn getragen von der Nachtluft. Ich fühle ihn wie einen dünnen Film, der alles bedeckt und umschließt. Ich höre das Künden seines Kommens im Wind. Und ich sehe ihn durch die Straßen und Gassen schreiten. Er ist die einzige Konstante unseres Daseins.

Erzeuger: Tinia

Kuß: 255 v. Chr.

Sieht aus wie: Etwa 50

Anmerkungen: Valerian ist in der Tat die Seele Wiens. Seine Trauer beeinflußt die Menschen der Stadt. Seine beklemmende Wehmut hält alles in ihrem Bann. Dies geschieht, ohne daß er sich darüber wirklich bewußt ist. Es wäre lächerlich, Valerian mit Werten festzulegen. In Wien ist ihm nur Tremere selbst überlegen, und Etrius ist ihm (vielleicht) gewachsen.

Beschreibung: Rein optisch hingegen hat Valerian sicher mehr zu bieten als Tremeres zögerlicher Schüler; alles an ihm zeugt von Stolz und Selbstbewußtsein. Das Haar des Mannes, dessen Geschichte über zwei Millennien umspannt, ist weiß, und seine Augen funkeln in kaltem Schwarz. Vom Auftreten her ist er ein typischer Ventrue, ein Kainit, bei dem jede Geste Überlegenheit signalisiert. Er trägt vielerlei Kleidung, von den Togen seiner römischen Heimat, die er anlegt, wenn er allein ist, bis hin zu eleganten Geschäftsanzügen, die er mit großer Sorgfalt auswählt.

Rollenspielhinweise: In den seltenen Fällen, in denen Sie sich mit anderen unterhalten - seien es Sterbliche oder Unsterbliche -, sprechen Sie mit leiser, trauriger Stimme. Doch Sie ziehen die Einsamkeit der Gesellschaft von Leuten, die Sie ohnehin nicht verstehen können, vor. Gelegentlich bittet Sie Etrius um Rat, und Sie betrachten den Vampirmagus immer noch als einen Freund. Vielleicht den einzigen den Sie haben. Gemeinsam verbringen sie manch eine Nacht in Gespräche vertieft. In den anderen Nächten ziehen Sie sich zurück in die Dunkelheit des Vergessens. Nichts kann Sie aus der Ruhe bringen. Nichts kann Ihnen Angst machen. Nichts bewegt Sie mehr. Oder?

Konrad von Babenberg - Der Spieler

Betrachte dir diese Stadt! Erstarrt in wehmütiger Erinnerung an vergangene Glorie. Wirf einen Blick auf ihre Menschen! Sie feiern den Tod als *Krönung ihres düsteren*, traditionsverbundenen Seins. Und dann sieh dir die Toten an! Starr, unbewegt, zum Handeln nicht fähig, tanzen sie

Des Meisters Hüter

Flavius und Cornelius - den meisten Kainskindern Wiens sind diese sterblichen Zwillinge ein Enigma. Argwöhnisch betrachten ihre untoten Augen, was sie weder kennen noch verstehen. Und argwöhnisch sind sie aus gutem Grund, denn wer darf schon unangemeldet mein Haus oder gar das Gildehaus der Tremere betreten? Welchen „Menschen" gelingt es, einen vor Zorn rasenden Brujah-Ancilla aufzuhalten, ohne dabei eine Miene zu verziehen oder gar zu schwitzen? Wer sind diese Sterblichen, daß ihre Worte bei Etrius eher auf Gehör stoßen als die jedes beliebigen Ahnen dieser Stadt? Fragen, die für viele unbeantwortet bleiben. Aber ich, ich kenne sie, weiß, wer sie sind.

Es sind die Ghule meines *geschätzten* Erzeugers, Valerian, und sie waren bereits alt, als er mir den Kuß schenkte. Sie handeln in seinem Willen. Sie sprechen seine Worte. Denke daran, wenn Du ihnen wieder begegnest, und sei froh, daß sie Dich nur gepfählt haben, als Du ihnen den Zutritt in mein Haus verweigern wolltest!

— Konrad von Babenberg in einem Gespräch zu seinem Kind, Alexander Imre von Szigety, 1827

in einer Scharade, die sich seit Jahrhunderten nicht geändert hat. Ist es nicht trostlos? Es widert mich an!

Wir hätten die Kontrolle über Wien nie verlieren dürfen. Die Beziehung und die Bündnisse unseres Clans mit dem der Tremere schufen tiefere Zerwürfnisse in unseren Reihen, als es jede andere Krise gekonnt hat. Ja, es ging sogar soweit, daß sich Ventrue gegen Ventrue in sinnlosen und Ressourcen vernichtenden Kriegen erhoben. Diese Auseinandersetzungen gefährdeten nicht nur unsere Einheit, sie brachten auch unser Ansehen ins Wanken. Wie



sollten wir andere führen können, wenn wir gegeneinander Schlachten fochten, die Abertausende von Menschenleben forderten, die unsere Städte und unsere Reiche wirtschaftlich daniederwarfen? Nein, das war keine glorreiche Zeit für uns.

Die Herrschaft der Zaubermeister in Wien ist ein Fluch. Nur ihr Hokuspokusbrimborium bewahrte sie und die Stadt vor der völligen Vernichtung. Dafür kann ich ihnen nicht einmal wirklich dankbar sein, denn wären sie nicht da, wäre es gar nicht erst soweit gekommen. Was haben sie gebracht? Zweimal standen die Assamiten mit ihren Türkenheeren vor den Toren, um Rache an ihnen zu üben. Sie rafften unsere Herden dahin, weil sie die Pest sandten, um mit den Lasombra fertig zu werden. Ihre politischen Machtspielchen sind nichts weiter als eine lange Reihe von Niederlagen. Sie sollten bei ihren Zauberstäben und Hexenkesseln bleiben, wenigstens scheinen sie davon etwas zu verstehen. Ihre eiserne Diktatur erstickte jede Quelle der Inspiration. Sie haben die ganze Stadt, ihre Menschen und selbst die meisten ihrer Vampire in Ketten gelegt und sie in ein gewaltiges Mausoleum verwandelt.

Ich habe das alles lange genug gesehen, um zu wissen, wovon ich spreche. Ich habe lange genug in ihren Spielchen mitgespielt, um zu wissen, daß sie schlecht sind. Doch sie sind noch schlechtere Verlierer als Spieler. Wien und Österreich haben lange genug unter ihrer Oppression gelitten. Alles scheint zu Stein erstarrt wie ihre willenlosen Gargylendiener. Jeder scheint die Lust am Leben eingebüßt zu haben. Alle warten sie auf den gnädigen Tod, der sie in ein besseres Sein bringen soll. Mein Herz hängt an dieser Stadt. So oft habe ich für sie und um sie gekämpft, daß ich es nicht mehr zählen kann. Ich habe sie durch die Jahrhunderte begleitet, wurde mit ihr Groß und mußte mit ansehen, wie man sie ruinierte.

Es ist an der Zeit, Wien den Klauen der Tremere zu entreißen. Es ist bitter nötig, daß der Clan der Könige die Führung erneut übernimmt. Niemand sonst kann die Stadt zu ihrem alten Glanz führen. Niemand sonst kann die Kainskinder der Stadt mit leuchtendem Vorbild durch das neue Jahrtausend führen. Es ist an der Zeit, daß die entscheidende Partie beginnt.

Meine Figuren beziehen ihre Stellung und harren ihrer Befehle. Alles bisher dagewesene waren Fingerübungen meines Geistes, um für dieses Spiel gewappnet zu sein. Keiner spielt es so gut wie ich. Keiner. Selbst die Regeln liegen diesmal in meiner Hand. Fortuna meint es gut mit mir, denn die Auswahl an mir zur Verfügung stehenden Figuren verschlägt selbst mir fast die Sprache. Nie waren sie so zahlreich, so mächtig und so zornig auf die Usurpatoren.

Stille legt sich über die Stadt. Ich kann die Atemlosigkeit der Spannung förmlich riechen. Vorfreude läßt Schauer über meine Haut fahren. Die Erwartung belebt meinen Geist. Jeder wartet auf den ersten Zug.

Erzeuger: Valerian

Kuß: 1144 n.Chr.

Sieht aus wie: Ende 20

Anmerkungen: Konrad von Babenbergs zusätzliche Stufen in der Beherrschung erlauben es ihm, sich der Loyalität derer, die von ihm beherrscht wurden, absolut sicher zu sein, sowie mehreren Personen auf einmal seinen Willen aufzuzwingen. Seine zusätzliche Stufe in Präsenz erlaubt es von Babenberg, bei Personen in seiner Umgebung ein Gefühl der Unterlegenheit zu erzeugen, d.h. jene die sich in irgendeiner Art und Weise gegen ihn stellen wollen (ob verbal oder auch mit handfesteren Argumenten...), müssen einen Mutwurf (Schwierigkeit 8) bestehen.

Lange Jahre der Übung in Meditation und Selbstkontrolle machen es nahezu unmöglich, die wahren Beweggründe, Ziele, Intrigen und schmutzigen Geheimnisse des Spielers in seinen Gedanken zu lesen. Außer oberflächlichen Gefühlen, die er übrigens sehr gut unter Kontrolle hat, wird der Versuch, in sein Bewußtsein einzudringen, um Informationen zu erhalten, nichts zutage fördern.

Beschreibung: Konrad von Babenberg sieht man seine überlegene Intelligenz auf den ersten Blick an, er strahlt scharfe Auffassungsgabe und geistige Beweglichkeit aus. Sein störrisches Haar versucht er oft mit Pomade zu bändigen. Wenn es sich vermeiden läßt, arbeitet er nicht körperlich, und dennoch bringen seine Muskeln Frauen durchaus des öfteren zum Schwärmen. Auch sein Vermögen ist an seinem Äußeren abzulesen; er pflegt einen ganz eigenen Kleidungsstil, den man getrost als versnobt bezeichnen könnte, und trägt eine Intellektuellen-Hornbrille auf der Nase, die ein reines Modestatement ist.

Rollenspielhinweise: In Ihrem Auftreten ähneln Sie meist einem Lebemann, doch behalten Sie immer die Kontrolle über die Situation. Auf Veränderungen reagieren Sie für Ihren Clan untypisch schnell. Sie können freundlich, charmant und verführerisch oder auch kalt, herrisch und befehlsgewohnt sein, je nachdem, was Ihnen angepaßt erscheint.

Sie spielen das Spiel der Könige wie kaum ein anderer. Genau genommen, ist es alles, was Ihrer Existenz Bedeutung verleiht. Sie existieren für das Spiel. Sie sind das Spiel. Ihnen ist voll und ganz bewußt, daß die nächste Partie die schwierigste Ihres Daseins werden wird. Doch der Preis, der dem Sieger winkt, ist jede Mühe, jedes Risiko wert. Diesmal spielen Sie um die Herrschaft über Wien. Ihr Preis wäre die Prinzenwürde. Nun hoffen Sie, daß sich die Tremere als würdige Gegner erweisen werden.

Einfluß: Konrad von Babenberg ist nicht nur der Ahn des Clans der Könige in Wien, er ist der Ahn der Blaublütigen in ganz Österreich. Er selbst kümmert sich nur am Rande um Einfluß in der Gesellschaft der Sterblichen. Doch hält er einmal im Monat eine Direktoratssitzung in Salzburg ab, wo er die Politik seines Clans bestimmt. Vor langer Zeit schon stellte er sicher, daß bedeutende, jüngere Mitglieder seines Clans an ihn blutgebunden sind. Eine Handvoll ihm treu ergebener, relativ erfahrener Ghule sichert seine Kontrolle über diverse Einrichtungen Sterblicher in Wien. Somit hat er seine Finger überall dort, wo Geld umgesetzt wird, sei dies nun in Konzernen, in der Politik oder auch im kriminellen Millieu. Darüber hinaus gelang es ihm, ein gewisses Maß an Einfluß über den Polizeiapparat und das Militär geltend zu machen.

Er selbst weiß nur zu gut, daß seine Position im Geheimrat lediglich eine Scharade ist, um ihn und andere glauben zu lassen, er habe Einfluß. Von Babenberg gibt sich alle Mühe diesen Schein zu wahren und nutzt seine Stellung, um zumeist jüngere Vampire, die in Wien neu sind, zu beeindrucken.

Konrad von Babenberg finanziert eine Vielzahl von Gruppen und Individuen, von denen er weiß, daß sie in ihrer Überzeugung den Tremere entgegen stehen. Meist sind diese sich nicht einmal bewußt, woher das Geld kommt und dank Babenbergs Fähigkeiten in der Disziplin der Beherrschung wissen sie oft nicht einmal, wer die Fäden zieht, nach denen sie agieren.

Geheimnisse: A

Zuflucht: Konrad von Babenberg bewohnte lange Zeit das Schloß Schönbrunn, doch sind ihm dort mittlerweile definitiv zu viele schaulustige Touristen unterwegs. Meistens residiert er im Haus Scheu, einer größeren Villa, mit der der Architekt Adolf Loos erstmals das Prinzip des Terrassenhauses verwirklichte, im XIII. Bezirk. Darüber hinaus verfügt er noch über eine ganze Reihe weiterer Immobilien in Wien selbst und im Umland, in die er sich gegebenenfalls zurückziehen kann.

Wesen: Wettkämpfer

Verhalten: Direktor

Clan: Ventrue

Generation: 6.

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 6

Gesellschaftlich: Charisma 6, Manipulation 6, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 6, Geistesschärfe 7

Talente: Aufmerksamkeit 6, Ausflüchte 6, Ausweichen 3, Diplomatie 5, Empathie 4, Einschüchtern 6, Führungsqualitäten 7, Handgemenge 3, Intrigieren 5, Sportlichkeit 1, Stil 3

Fertigkeiten: Etikette 5, Fahren 4, Glücksspiel 4, Heimlichkeit 3, Meditation 6, Musik 3, Nahkampf 5, Schußwaffen 4, Spiele 7, Tanzen 4

Kenntnisse: Bürokratie 5, Camarilla-Kunde 5, Clan-Kunde 3, Computer 3, Finanzen 7, Geschichte 4, Gesetzeskenntnis 3, Heraldik 3, Kainskinder-Kunde 2, Linguistik 4 (Englisch, Französisch, Latein, Spanisch), Militärstrategie 3, Nachforschungen 4, Politik 6, Volkswirtschaft 6

Disziplinen: Auspex 4, Beherrschung 7, Geschwindigkeit 3, Präsenz 6, Seelenstärke 5, Stärke 5

Hintergrund: Clan-Prestige 4, Einfluß 6, Gefolgsleute 7, Herde 5, Kontakte 7, Ressourcen 6, Status 4, Verbündete 6

Tugenden: Gewissen 2, Selbstbeherrschung 5, Mut 4

Menschlichkeit 4

Willenskraft 10

Blutvorrat 30/6

Alexander Imre von Szigety



Geborener Politiker ist ein Etikett, das mich zweifellos zutreffend beschreibt - schließlich bin ich der eigentliche Führer des Clans der Könige in Wien. Als Sterblicher war ich Diplomat im Dienste Österreich-Ungarns, und damals fiel es mir wesentlich schwerer als heute, meine Pläne in die Tat umzusetzen. Immer wieder kamen mir Leute in die Quere, die einfach nicht einsehen wollten, daß ich recht hatte. Qualvolle Diskussionen, die sich im Kreise drehen und dann wieder von vorne anfangen, und endlose leere Champagnergläser. Das ist Diplomatie, meine Damen und Herren, sehen Sie es doch endlich ein.

Einer, der erkannte, was für ein guter Verhandlungsstratege ich war, war Konrad von Babenberg, der unerkannt am Kongreß teilnahm; er faßte den Plan, mich zu seinem Kind zu machen und mein Talent für den Clan der Könige zu nutzen, und was er sich einmal in den Kopf gesetzt hat, das tut er auch. Er hat mit seinen eigenen, komplizierten Vorhaben so viel zu tun, daß er mir die meisten Alltagsgeschäfte in Wien überläßt; unseren Clan habe ich ja auch soweit im Griff, aber die Tremere sind mir schon ein Dorn im Auge. Dies ist Wien, hier ist eine der traditionsreichsten Städte der Alten Welt, und ich verstehe gar nicht, was diese geheimniskrämerischen Hexenmeister mit dieser schönen Metropole wollen. Immerhin sind wir Ventrue, wir sind schon vom Geblüt her zum Herrschen bestimmt, und ich stehe im Begriff zu beweisen, daß auch in Wien unsere Herrschaft nur eine Frage der Zeit ist.

Erzeuger: Konrad von Babenberg

Kuß: 1816

Sieht aus wie: Anfang 40

Beschreibung: Fürst Alexander Imre von Szigety trägt tagein, tagaus konservative dunkle Anzüge und hat meist auch nachts seine Ray Ban-Sonnenbrille auf. Der einzige Farbklecks an seiner Erscheinung sind die stets bunten, diagonal gestreiften Krawatten, die er zum blütenweißen Hemd trägt. Er fährt einen Mercedes und ist niemals ohne eine Handfeuerwaffe mit Schalldämpfer.

Rollenspielhinweise: Konrad von Babenberg schenkte Ihnen zurecht den Kuß - Sie sind dafür geschaffen, Menschen (und Kainskinder) auf Ihre Seite zu bringen und ihnen klarzumachen, wer das Sagen hat: Sie. Schon auf dem Wiener Kongreß waren Sie einer der wenigen in Metternichs Stab, die etwas bewegten, und Sie haben viel von diesem Urbild des Fähnchens im Wind, das am Ende als Sieger dasteht, gelernt.

Sie sind es gewohnt, im Mittelpunkt des Interesses zu stehen und hassen es, wenn sich andere in den Vordergrund drängen - diese Annette Moser, die Sie bei den Lilien immer wieder treffen, wird deshalb bald eine Abreibung verpaßt bekommen. Deshalb haben Sie auch Schwierigkeiten mit der Bevormundung durch den Babenberger - die Sie mit gleicher Münze an die jüngeren Ventrue der Stadt weitergeben. So beliebt Sie bei den Lilien sind, so sehr stinken Sie den Ancillae und Neugeborenen Ihres Clans in der Stadt. Aber Sie haben einen gemeinsamen Feind: die Tremere.

Zuflucht: Alexander Imre von Szigety hat seine Zuflucht in einer Gründerzeitvilla in Wieden, die er seinen Bedürfnissen entsprechend eingerichtet hat.

Geheimnisse: C

Einfluß: So ungern diese es zugeben, Fürst Alexander Imre von Szigety hat den jüngeren Ventrue der Stadt etwas zu sagen. Allerdings haben die Tremere ein Auge auf seine Aktivitäten (s. **Kapitel Zwei** unter „Wieden"), geworfen, was ihn in seiner Bewegungsfreiheit erheblich einschränkt.

Wesen: Direktor

Verhalten: Architekt

Clan: Ventrue

Generation: 7.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 6, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 5, Diskutieren 5, Empathie 3, Führungsqualitäten 4, Intrigieren 3, Schauspielerei 4

Fertigkeiten: Diplomatie 5, Etikette 3, Fahren 4, Schußwaffen 3, Tierkunde 3

Kenntnisse: Bürokratie 5, Gesetzeskenntnis 4, Kainskinder-Kunde 2, Linguistik 4 (Deutsch, Französisch, Russisch, Englisch), Naturwissenschaften 3, Politik 6

Disziplinen: Auspex 2, Beherrschung 3, Präsenz 5, Seelenstärke 4, Stärke 1

Hintergrund: Clan-Prestige 2, Herde 3, Kontakte 3, Mentor 4, Ressourcen 5, Status 2, Verbündete 4

Tugenden: Gewissen 4, Selbstbeherrschung 5, Mut 5

Menschlichkeit 7

Willenskraft 7

Blutvorrat 20/5

Bettina Raimund



Was ist denn ein Clan anderes als ein großer Konzern - in dem ich eine fähige, ja entscheidende Mitarbeiterin bin? Quälende Jahre in BWL-Vorlesungen in Bankfurt am Main müssen sich ja irgendwann auszahlen, und der Punkt war da, als ich den Ventrue auffiel, die eine Wirtschaftsfachfrau brauchten. Kaufen konnten sie mich nicht, denn Geld hatte ich immer schon genug, also nahmen sie mich in den Clan auf. Eines nachts tauchte Gerhard Rauch in meinem Frankfurter Loft auf und holte mich ziemlich heftig in den Clan der Könige - was ich bisher nie bereut habe. Es gibt ohnehin nur zwei Dinge, mit denen man mich locken kann: Geld oder Macht - und sie haben beides und brechen nicht gleich in Tränen aus, wenn man es mal etwas rücksichtsloser als normal einsetzt. Eigentlich hatte ich ja Bankdirektorin werden wollen, aber das machten sie zunichte - egal, die Prämie hat sich gelohnt.

Später fand ich heraus, daß Gerhard, mein Erzeuger, mich schon lange aus dem Schatten heraus protegiert hatte. Er verriet es mir erst Jahre nach dem Kuß. Aber dann sandte er mich nach Wien, wo ein gewisser Fürst Alexander Imre von Szigety Hilfe beim Jonglieren mit Geld brauchte - mit viel Geld. Seither mache ich die Finanzpläne für seine Immobiliengeschäfte - und das Unleben ist klasse; wenn nur der Fürst nicht so ein beschissen bevormundendes Macho-Arschloch wäre. Keine Ahnung von Kohle, aber mir was von Etikette erzählen wolle. Na warte, Fürstchen...

Erzeuger: Gerhard Rauch

Kuß: 1939

Sieht aus wie: 25

Beschreibung: Bettina Raimund trägt bevorzugt teure italienische Designermodelle im konservativen Stil mit möglichst kurzen Röcken, in ihrer Freizeit aber auch Leder und Lodenpunk. Sie fährt einen Porsche Roadster und geht nie ohne ihr Handy aus. Zu ihrer Standardausrüstung gehören ihr Handy, ein Notebook und ein portables Fax.

Rollenspielhinweise: Sie können samtweich oder stahlhart sein. Sie haben gelernt, Leuten nach dem Mund zu reden, um Ihr Ziel zu erreichen, aber wer Ihnen ernsthaft in die Quere kommt, der wird es bereuen.

Zuflucht: Bettina Raimund lebte einige Jahre in einer modernen Wohnung in der Kärntnerstraße und war damit eine der wenigen Ventrue, die im I. Bezirk ihre Zuflucht hatte. Doch erwarb sie vor kurzem einen Bauernhof in Döbling, in dem sie nun meist ihre Zeit verbringt, was nicht heißt, daß sie ihre alte Wohnung aufgeben hat.

Einfluß: Als Teil des Clans der Könige haben Sie schon allein von der Stellung der Ventrue innerhalb der Camarilla einigen Einfluß in die Wagschale zu werfen. Außerdem haben Sie Geld, viel Geld, was bei Sterblichen wie Unsterblichen schon immer viel bewegen konnte. Als Stimme der Einheit innerhalb des Clans ist der ventrueinterne Einfluß ebenfalls nicht zu unterschätzen. Und wie gesagt: Geld regiert die Welt!

Wesen: Autokratin

Verhalten: Architektin

Clan: Ventrue

Generation: 10.

Geheimnisse: C

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 4, Ausweichen 2, Empathie 2, Führungsqualitäten 3

Fertigkeiten: Etikette 3, fahren 3, Schußwaffen 3

Kenntnisse: Bürokratie 3, Computer 4, Finanzen 4, Gesetzeskenntnis 1, Linguistik 4 (Latein, Französisch, Englisch, Türkisch), Naturwissenschaften 4, Politik 1

Disziplinen: Auspex 2, Beherrschung 4, Präsenz 1, Seelenstärke 3

Hintergrund: Clan-Prestige 1, Gefolgsleute 2, Herde 3, Mentor 2, Ressourcen 4, Status 2, Verbündete 3

Tugenden: Gewissen 4, *Selbstbeherrschung 3, Mut 3*

Menschlichkeit 7

Willenskraft 5

Blutvorrat 13/1

Rudolf Jelinek



Gestatten, mein Name ist Jelinek. Ich löse Probleme. Ich bin der politischer Berater, der Ihnen immer schon gefehlt hat, ich bin die Stimme der Vernunft. Ich erkenne anstehende Krisen und entschärfe sie. Und zwar nach den Vorstellungen des Clans.

Schon als Kind lebte ich nach dem Motto: „Brave Kinder soll man sehen, nicht hören." Später habe ich dann ein paar Semester Psychologie studiert. Aber das habe ich hingeschmissen und statt dessen in Rekordzeit ein Einserexamen in Jura gemacht - noch ohne Freischuß, versteht sich.

Bettina war eine meiner ersten Mandantinnen. Ich vertrat sie in einer Grundstücksangelegenheit, erfolgreich natürlich, und sie war so beeindruckt, daß sie den Wunsch verspürte, mich auf immer als Rechtsberater an ihrer Seite zu wissen. In der ersten Zeit nach dem Kuß hatte ich große Angst vor einem möglichen Versagen - bei den Kainskindern schien immer so viel mehr auf dem Spiel zu stehen als früher bei den Menschen. Doch wenn man ihr Ego streichelt und gleichzeitig selbst hart auf Kurs bleibt, wird man schnell zum Hai im Goldfischteich. Ich habe gelernt, daß „Allen wohl und niemand wehe" der richtige Weg ist - bis ich sie da habe, wo ich sie brauche. In der Winterwelt Wiens heule ich mit den Wölfen, bis mein Opfer vom Schlitten fällt - und dann reiße ich es.

Erzeuger: Bettina Raimund

Kuß: 1949

Sieht aus wie: Ende 20

Beschreibung: Rudolf Jelinek ist die personifizierte Eleganz - stets in Schlips und Kragen, ersteren gerne mit von Hand eingesticktem Zepter, und zu Festivitäten natürlich im weißen Dinnerjacket, zum Opernball im Frack. Seinen linken Ringfinger ziert ein teurer, aber sehr geschmackvoller Siegelring mit dem Signet des Clans der Könige, seine Rolex hat 250.000 Schilling gekostet. Der Anwalt der Wiener Schickeria (und des Clans der Könige) fährt einen silbergrauen BMW Roadster.

Rollenspielhinweise: Seien Sie stets verbindlich und konzentriert. Und vergessen Sie nie: Erst kommen Sie selbst, und dann lange, lange nichts...

Zuflucht: Rudolf Jelinek hat eine Zuflucht in den Kellerräumen des Museums für Mittelalterliche Kunst im Unteren Belvedere.

Einfluß: Rudolf Jelinek eilt ein guter Ruf voraus. Durch sein freundliches, hilfreiches, ja manchmal gar tröstliches, in allem aber sehr effizientes Auftreten hat er sich viele Freunde unter den Kainskindern geschaffen. Regelrecht immens ist sein Einfluß auf die Justizbehörden (und die Rechtsprechung) unter den Sterblichen in Wien.

Wesen: Autokrat

Verhalten: Richter

Clan: Ventrue

Generation: 11.

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 1, Ausweichen 1, Einschüchtern 1, Empathie 2, Führungsqualitäten 2

Fertigkeiten: Fahren 2, Etikette 3

Kenntnisse: Bürokratie 1, Computer 2, Finanzen 1, Nachforschungen 2, Gesetzeskenntnis 4, Linguistik 1 (Englisch), Politik 2

Disziplinen: Beherrschung 2, Präsenz 1, Seelenstärke 1

Hintergrund: Einfluß 3, Herde 2, Kontakte 2, Ressourcen 4, Status 1

Tugenden: Gewissen 3, Selbstbeherrschung 4, Mut 4

Menschlichkeit 7

Willenskraft 8

Blutvorrat 12/1

Die Magi

Einst existierte im Orden des Hermes ein Haus, das unter dem Namen Tremere bekannt war. Benannt nach seinem Oberhaupt dem mächtigen Magus Tremere, einem der Begründer des alten Orden des Hermes. Obwohl viele Jahrhunderte vergangen sind, erinnern sich noch ein paar Meistermagi des Ordens an dieses längst ausgestoßene Haus. Sie wissen um die Intrigen, Erpressungen und Morde, die dem Haus Tremere im Jahr 848 beinahe die absolute Macht über den Orden verliehen hätten. Sie erinnern sich an den Verrat und den Krieg, in dem die untoten Tremere gegen den Rest des Ordens kämpften, bis das Aufkommen der Inquisition ihnen letztlich Einhalt gebot. Dieser Krieg ließ den Orden des Hermes heute als einen Schatten seiner selbst zurück.

Doch für das Gros der Magi liegen zwischen diesen Ereignissen und heute über 800 Jahre des Erleuchtungskrieges. Traditionen verschwanden und neue wurden gegründet. Die Technokratie erhob sich, um die Schläfer in eine bessere Zeit zu führen. Die Realität formte und festigte sich, bis es für die Magi immer schwieriger wurde, ihr ihren Willen aufzuzwingen, um sie nach ihrem Bild neu zu gestalten, ohne Repressalien fürchten zu müssen.

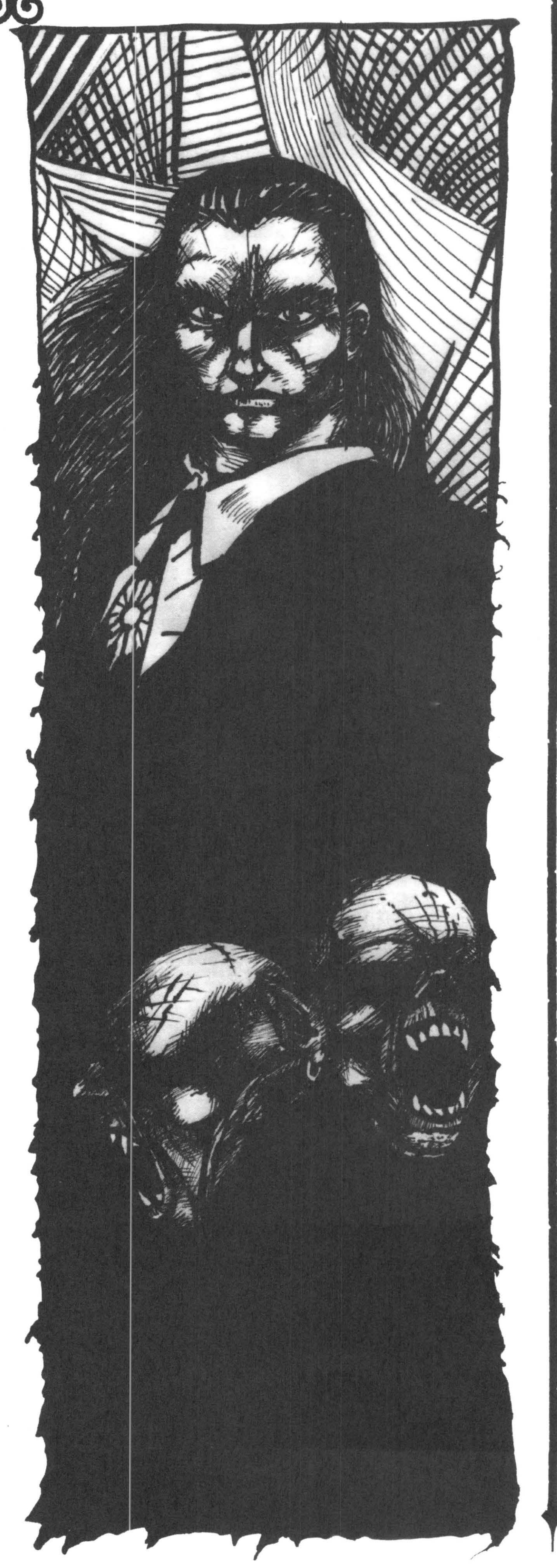
Es sind nicht nur die Tremere, die manch einen Magus nach Wien führen. Es ist der Ruf der Macht, den der Einfluß in der Hauptstadt Österreichs verspricht. Es sind die uralten Stätten des Vis, die manch einen Magus dazu verführten, einen Kampf aufzunehmen, den die Wolflinge schon lange aufgegeben haben. Es gab und gibt zahllose Gründe für die unterschiedlichsten Magi nach Wien zu kommen wie die Motten zum Licht. Und manche waren erfolgreicher als andere...

Traditionsmagi

Untergehen und nicht vergehen ist der Sonne Eigenschaft.

— F. von Logau

Die Geschichte ist in den Köpfen der Magi der Neun Traditionen lebendiger als in denen anderer Magi. Der Orden des Hermes hat eine einflußreiche Stellung innerhalb der Traditionen. Die Mitglieder, die noch vom Haus Tremere wissen, teilen sich grob in zwei große Lager. Es gibt die einen, die den Tremere die Schuld für den Niedergang des Ordens geben. Sie behaupten, die Verräter hätten absichtlich mit den Kräften der Vernunft zusammengewirkt, um die Magie der Welt versiegen zu lassen. Würden sie dieses Ziel erreichen, würde es bald keine anderen Magi mehr geben, und die Tremere wären in ihrem Zustand die einzigen Wesen, die noch über die Kräfte wahrer Magick verfügen könnten. Dann gäbe es nichts mehr, was man Tremeres Plan, die Weltherrschaft zu erringen, entgegensetzen könnte.



Auf der anderen Seite existieren diejenigen, die sich selbst die Jünger Tytalus' nennen. Sie glauben an die Notwendigkeit, ihre ausgestoßenen Brüder aus dem Haus Tremere wieder in den Orden einzuführen. Nur so könne der Orden, seine alte Macht wieder erlangen. In der Tat glauben viele hermetische Magi, daß die Jünger Tytalus' mit den Tremere verbündet sind, genau wie sie glauben, die Tremere steckten mit der Technokratie unter einer Decke und würden mit den Nephandi paktieren.

Die Geschichte der Traditionsmagi in Wien hatte ihre Höhen und Tiefen. Der Clan Tremere ist ziemlich eigen, was seine Kontrolle über die Stadt und vor allem über deren Knoten betrifft, und sie haben viele Schlachten für sich entschieden. Doch der Krieg ist noch nicht vorbei.

In Wien und Umgebung existieren derzeit zwei Kabalas der Traditionen, und ihre Ziele könnten entgegengesetzter nicht sein. Zwar trafen die beiden Meister, Cedrick und Heinrich Steininger, zur gleichen Zeit und mit gleichen Zielen in der Stadt ein, doch dies ist über 50 Jahre her. Heute verbindet die beiden nur noch der Haß auf den anderen.

Vedunia

But wings have been broken
Eyes have been darkened by hate
We're trapped in this nowhere
Awaiting the time when we all shall
BE FREE

— Morgana Lefay, *Sculptures Of Pain*

Mitglieder: Cedrick (Verbena - Meister), Han Sien Tschu (Bruderschaft Akashas - Adept), Erika Reder (Orden des Hermes - Adept), Nathalie Berger (Verbena - Jünger), Sandra Maurer (Verbena - Jünger)

Hintergrund: Diese Kabala entstand vor nunmehr 40 Jahren um ihren enigmatischen Anführer Cedrick, einem Meister der Verbena-Tradition. Der Magus war am Ende des 2. Weltkrieges maßgeblich beteiligt und kam 1945 nach Wien. Obgleich die Stadt dank der uralten Riten der Tremere und einer starken Präsenz der Technokratie alles andere als ein angenehmer und ungefährlicher Aufenthaltsort für Magi der Traditionen darstellt, beschloß Cedrick aus Gründen, die sich nur ihm erschließen, in der Nähe Wiens zu verweilen. Er tauchte für ein paar Jahre unter und reiste kreuz und quer durch Österreich, Deutschland und Ungarn. Als er 1955 die Kabala gründete, hatte er die Macht von drei Knoten im entfernteren Umland gebündelt, um ein kleines Gildehaus zu schaffen, dessen geheimer Zugang irgendwo im Wiener Wald verborgen liegt.

Cedrick gab der Kabala den Namen Vedunia, das keltische Wort für Wildbach, denn wie wildes Wasser sollten die Magi dieser Kabala unaufhaltsam ihr Ziel erreichen. Das Ziel der Kabala (man munkelt aber, Cedrick habe seine eigenen Ziele...) ist es, die Hybris der Tremere zu rächen. Der Verrat, den die Tremere einst an den Magi begangen haben, muß gesühnt werden. Da das gefürchtete Paradox sie scheinbar nicht mehr zu Fall bringen kann, müssen dies eben andere Magi bewirken. Die Riten, die die untoten Hexenmeister über Wien gewirkt haben, müssen aufgehoben werden, denn sie ersticken Land und Leute.

Die Vedunia führt einen verdeckten, aber direkten Krieg gegen die Tremere in Wien. Dies forderte allerdings immer wieder einen hohen Blutzoll, und derzeit befindet sich die Kabala auf einem Tiefpunkt. Sie braucht dringend Unterstützung. Außer Cedrick lebt keines der ursprünglichen Mitglieder mehr. Er hält sich fast die ganze Zeit im Gildehaus auf und webt dort die Schutzzauber. Han Sien Tschu ist zur Zeit nur für die Verteidigung des Gildehauses zuständig. Er leitet eine Kampfsportschule in Wien, um mögliche Verbündete unter den Schläfern zu finden. Erika Reder stieß erst vor einem Jahr zur Kabala. Sie sollte eine Art Vorhut der Verstärkung aus Doissetep sein, doch blieb bislang die einzige. Die junge Nathalie Berger ist alles, was die Verbena das Schwarzwaldes entbehren konnten, und Sandra Maurer ist von Cedrick erst vor wenigen Monaten erweckt worden, nachdem er ihr Potential erkannt hatte.

Cedrick

Als ich zum ersten Mal diese Stadt erblickte, wußte ich, daß das Land mein Zuhause war. Mein Avatar brüllte es förmlich in mein Bewußtsein. Hier war er geboren worden. In einer Zeit, in der noch Kelten dieses Land besiedelten, erblickte er das Licht der Welt auf dem, was man heute den Leopoldsberg nennt, einem mächtigen Knoten urtümlicher Kraft, den sich die Verräter der Tremere geraubt haben. Als mir dies bewußt wurde, war mein Weg zum ersten Mal deutlich zu erkennen. Ich mußte zurückfordern, was einst den Verbena und meinem Avatar gehörte. Nur so würde ich die Erleuchtung erlangen können.



Zu diesem Zweck gründete ich die Vedunia, eine Kabala von Magi, die es sich zur Aufgabe machen würden, die Herrschaft der Tremere in Wien zu brechen. Ihre schändlichen Riten, die das Land seiner Kraft berauben, die ihm das Leben selbst entziehen, müssen ein Ende finden. Sicher wir haben einige Schlachten verloren, doch in meinen Augen hat der Krieg erst begonnen. Sie hätten uns vernichten sollen, als sie die Gelegenheit dazu hatten. Nun ist die Vedunia untergetaucht. Wir sammeln Verbündete, schauen uns nach Gleichgesinnten um, schöpfen neue Kraft, mehren unsere Macht.

Wenn wir wieder bereit sind, werden wir erneut zuschlagen. Es gibt keine Gnade in dieser Auseinandersetzung und keine Kapitulation. Das nächste Mal bestimmen wir die Regeln, und die dreimal verfluchten Tremere werden sich wundern, wie leicht ihr sorgfältig aufgebautes Kartenhaus von einem Sturm erfaßt werden kann.

Was den Verräter Steininger betrifft, so hatten wir einst gleiche Ziele. Bevor wir nach Wien kamen, taten wir unser möglichsten, um dem Wahnsinn des 2. Weltkrieges Einhalt zu gebieten. Selbst in Wien vertraten wir noch gleiche Ideale, so glaubte ich zumindest. Immerhin litt seine Tradition am meisten durch das ehemalige Haus Tremere. Aber ich sollte bald erfahren, daß ihm nichts daran lag, den Verrat zu rächen. Vielmehr beging er selbst einen Verrat und lieferte meine Kabala den Tremere aus. Nur knapp konnte ich selbst fliehen. Die anderen starben. Ich weiß nicht, was sich Steininger davon versprach, denn ich sah ihn nie wieder. Sollte ich ihm wieder begegnen, werde ich den Tod meiner Freunde zu rächen wissen.

Anmerkungen: Trotz seiner gewaltigen Macht ist der Meistermagus angreifbar. Cedrick ist nun mehr als 300 Jahre alt. Wenn er sein Horizontreich verläßt, begrüßt ihn die Realität auf ihre Weise. In jeder Stunde sammelt er einen Punkt Paradox an, den er meist in einfache Paradoxeffekte wandelt, was zum Altern von Pflanzen in seiner Umgebung führt. Sein linker Arm ist gelähmt und gleicht dem eines Toten (was er durch einen Handschuh und entsprechende Kleidung verbirgt); ein Tribut eines dauerhaften Paradoxeffektes.

Beschreibung: Man könnte Cedrick für einen exzentrischen, aber freundlichen Mann Anfang 50 halten, doch sein wirkliches Alter ist mindestens das Sechsfache, auch wenn es keineswegs so aussieht. Auf den ersten Blick könnte man denken, er sei ein Patriarch alter Schule, doch das ist nicht ganz richtig. Nur in der Natur fühlt der Verbena-Meister sich wirklich wohl, was umgekehrt leider nicht gilt (s. **Anmerkungen**).

An Kleidung trägt Cedrick in erster Linie extravagante, nach eigenen Entwürfen gefertigte Modelle, oft mit Gold- oder Silberfäden durchwirkt. Auch wenn er wirkt, als müsse er von Rechts wegen eigentlich weiße Druidenroben tragen und eine Sichel am Gürtel tragen, bevorzugt er wilde Mischungen wie etwa phantasievolle Brokatwesten zu Stehkragenhemden und Pumphosen. Im übrigen ist er sich seiner hohen Präsenz durchaus bewußt und tritt so auf, als könne ihm im Grunde niemand widerstehen. Seine schlohweiße Mähne, die prägnanten Wangeknochen und die fahl gelblich schimmernden Augen gemahnen an ein majestätisches, aber etwas träges Löwenmännchen.

Rollenspielhinweise: Sie sind nur noch einen Katzensprung von Ihrer Erleuchtung entfernt. Die Schritte sind Ihnen klar. Sie wissen, was zu tun ist. Doch mit jedem verbündeten Magus, den Sie verlieren, mit jedem neuen Tag, der vergeht, mit jeder Sekunde, die Sie untätig verinnen lassen müssen, wächst Ihre Ungeduld und Ihr Zorn auf die, die Sie verraten haben. Manchmal sind Sie der Stille ebenso nahe wie Ihrem Ziel. Die Hybris lauert, um Sie zu verschlingen, und Sie wissen es. Aber Sie haben keine Wahl. Ihre Zeit wird knapp, und es gibt nur ein Ziel. Alles ist Ihnen recht, Ihre Erleuchtung zu erlangen.

Einfluß: Cedrick ist ein geschätzter Vertreter der Verbenatradition. Doch halten ihn viele für wahnsinnig und viel zu verbohrt, was seine Rufe nach Unterstützung fast ungehört verhallen läßt. Zuviele starben schon für seine Ziele. Sollte er allerdings sein Horizontreich verlassen und andere besuchen (Was ihn ziemlich vom dem Versuch abhalten würde, die Riten der Tremere zu schwächen.), könnte es sein, daß ihm allein sein Auftauchen ganz schnell die Unterstützung der ein oder anderen Kabala einbringen würde.

Die Vedunia hat direkten Einfluß auf die Bewegung der Umweltschützer, einige NewAge-Gruppen und Kampfsportschulen. Es existiert ein Bündnis mit den Garou sowie ein wackliges mit den Gangrel, wobei beide Gruppen nicht wissen, daß die jeweils andere quasi auf der gleichen Seite steht.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Richter

Tradition: Verbena

Essenz: Urtümlich

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 5, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 5, Ausweichen 3, Einschüchtern 5, Handgemenge 3, Intuition 4, Lehren 4, Magiegespür 5, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Etikette 3, Führungsqualitäten 5, Heimlichkeit 4, Meditation 4, Nahkampf 4, Recherchen 1, Schußwaffen 1, Technologie 2, Überleben 4

Kenntnisse: Enigmas 5, Gesetzeskenntnis 2, Kainskinder-Kunde 3, Kosmologie 5, Kultur 3, Linguistik 3 (Deutsch, Gälisch, Ungarisch), Magus-Kunde 5, Medizin 5, Naturwissenschaften 4, Okkultismus 5, Wolflingskunde 3

Arete: 8

Sphären: Entropie 2, Gedanken 4, Geister 5, Kern 5, Korrespondenz 2, Kräfte 2, Leben 5, Materie 4, Zeit 4

Hintergrund: Arkan 3, Avatar 5, Bestimmung 4, Kontakte 3, Verbündete 5

Willenskraft 10

Quintessenz 14

Paradox 5

Die Jünger des Tytalus

Wer geboren in bös'sten Tagen,
Dem werden selbst die bösen behagen.

— Johann Wolfgang Goethe, *Hikmeth Nameh (Buch der Sprüche)*

Mitglieder: Heinrich Steininger (Orden des Hermes - Meister), Dimitri Sluka (Orden des Hermes - Meister), Katharina Köppl (Söhne des Äther - Meister), Josef Lachnit (Orden des Hermes - Adept)

Hintergrund: Heinrich Steininger, Begründer dieser Kabala, kam ebenfalls kurz nach Ende des 2. Weltkrieges nach Wien. Die Schlacht gegen die Technokratie und die Nephandi war geschlagen, und nun galt es aus den Trümmern Europas, etwas Neues zu erschaffen, die Welt wieder aufzubauen und neu zu ordnen. Der Magus war jedoch nicht nur am Wohlergehen der Schläfer interessiert, vielmehr glaubte er daran, auch den Orden des Hermes in ein neues Zeitalter führen zu können. Heinrich Steininger war, seit er dem Orden beigetreten ist, ein Mitglied der Jünger des Tytalus, einer Bruderschaft, die sich im ausgehenden Mythischen Zeitalter gebildet hatte, um das Haus Tytalus des Ordens des Hermes am Leben zu erhalten. Um ihre Geschichte und ihr Erbe zu bewahren, formten sie diese Bruderschaft. In den folgenden Jahrhunderten schwand diese Bruderschaft nichtsdestotrotz. Heute existieren nur noch drei weitere Kabalas der Jünger Tytalus'.

In Wien ergriff Heinrich Steininger die Gunst der Stunde und machte sich dem Haus Tremere bekannt. Mit Hilfe der untoten Magi gründete er die Kabala. Er war sich über den Preis, den er zahlte nicht bewußt, doch bestärkte er ihn bald darin, das Richtige getan zu haben, denn er trank dreimal von der mächtigen Vitae des Inneren Zirkels der Tremere; genau wie alle anderen Mitglieder der Kabala.

Die Jünger des Tytalus leben in einem rätselhaften, mit dem Gildehaus der Tremere verbundenen Horizontreich, das man das Haus der Geheimnisse nennt. Von dort unternehmen sie im Namen des Clans Vorstöße in das Tiefe Umbra, um ihm seine Geheimnisse zu entreißen. Sie kartographieren und katalogisieren, forschen und kämpfen, wenn es nötig ist, Seite an Seite mit den Kainskindern gegen deren zahlreiche Feinde. Selten verlassen sie diesen unheimlichen Ort, und es blieben ihnen nur noch wenige Kontakte zu anderen Magi. Nur wenige Mitglieder der Kabala erfreuen sich nach langen Jahren im Haus der Geheimnisse noch ihrer geistigen Gesundheit, und es droht die Zeit, in der sie ihren Nutzen für den Clan Tremere verlieren...

Heinrich Steininger

Als ich die Trümmer Wiens vor mir ausgebreitet sah, hätte ich mir nicht träumen lassen, wie weit ich in dieser Stadt kommen würde. Ich bin näher an unserem großen Ziel, als alle in unserer Bruderschaft. Unsere Zusammenarbeit mit den Tremere ist für beide Seiten von großem Nutzen. Würden wir uns endlich wieder zusammenschließen und alte Vorurteile letztlich begraben, könnte der Orden des Hermes zu seinem alten Glanz geführt werden. Er würde wieder erstarken, und er würde den Erleuchtungskrieg entscheiden.

In der Tat wagte ich nie, auch nur zu hoffen, daß ich eines Tages die Ziele meiner Bruderschaft verwirklichen würde. Ich war ein junger Mann, als ich kurz nach dem 1. Weltkrieg dem Orden beitrat. Zu jung um in diesem Krieg gekämpft zu haben. Das gesunde Interesse an der Geschichte meiner Heimat führte mich in der großen Bibliothek von Doissetep auf die Spur des Hauses Tremere. Fasziniert laß ich, was ich durfte, und es sollte nicht lange dauern, bis die Bruderschaft an mich herantrat. Sie erwiesen sich als die Erben Tytalus', eines mächtigen Magus, der einst genau wie Tremere ein Haus begründet hatte. Sie wahrten die Erinnerungen, die Zeremonien und das Wissen ihres Hauses, und sie erinnerten sich an den verlorenen Glanz des Ordens. Freudig bat ich um Aufnahme, die mir auch gewährt wurde.

Sicher unsere Wege sind nicht immer - wie würden es die Tremere ausdrücken? Ah ja - *menschlich*. Wenn man ein großes Ziel vor Augen hat, sind alle Mittel zum Zweck heilig. Bestechung, Erpressung, Einschüchterung, Mord. Es ist mir egal wie andere es nennen, oder was sie darin sehen. Es sind nichts anderes als nützliche Werkzeuge, die man nutzen sollte, wenn sich die Gelegenheit bietet.



In Wien erkannte ich meine Chance und habe sie ergriffen. So einfach ist das. Das Haus Tremere eröffnete mir ungeahnte Möglichkeiten der persönlichen Entfaltung und der fortgeschrittenen Studien in einer Vielzahl von Bereichen. Ihnen helfe ich dafür auf verschiedene Weisen. Ich berate sie in Angelegenheiten, die andere Magi betreffen; reise mit der Kabala an Orte, die sie nicht erreichen können und so vieles mehr.

Würden die Schatten mir nicht folgen, ich könnte mich mehr auf meine Aufgaben konzentrieren. Doch die Hallen, in denen ich lebe, sind gewunden, düster und geheimnisvoll. Ich spüre die Blicke unsichtbarer Augen auf meinem Rücken ruhen. Ich weiß, daß sie leben die Gänge, die Zimmer, die Flure und die Hallen. Ich höre das finstre Flüstern von Wesenheiten, deren Namen unaussprechlich sind. Und doch bin ich mir bewußt, daß sie nicht existieren...

Anmerkungen: Heinrich Steininger und die anderen Mitglieder seiner Kabala sind treue Diener des Clans Tremere. Sie sind an den Clan blutgebunden. Selbstverständlich fühlen sie sich gut dabei und glauben, das Richtige zu tun. Was sie jedoch nicht wissen, ist die Tatsache, daß es ihnen unmöglich geworden ist, ihre persönliche Erleuchtung weiter voran zu treiben, da ihre Avatare durch komplizierte Riten betäubt werden. Das schrecklichste ist, daß das den Mitgliedern der Kabala noch nicht einmal aufgefallen ist. Ihre Gedanken kreisen einfach um andere Aufgaben. Aufgaben, die ihnen ihre neuen Herren stellen...

Geistesstörungen: Größenwahn, Paranoia, Phantasiewelt. Abgesehen von der gehörigen Portion Größenwahn, die sich ein Meistermagus des Ordens des Hermes eigentlich auch leisten kann, droht Heinrich Steininger in eine bedrohliche, alptraumhafte Welt der Schatten abzugleiten, in der nichts so ist wie es scheint und in der jeder Schatten sein Feind sein könnte.

Beschreibung: Nichts ist Professor Steininger so gleichgültig wie das Äußere, das er seiner Umwelt präsentiert, und wenn das gestreifte Hemden zu karierten Hosen oder gepunktete Schlipse und Pullunder bedeutet, ist es auch egal. Deshalb ist er stets hoffnungslos unpassend und altmodisch zugleich gekleidet; leise Hinweise darauf nimmt er still und klaglos entgegen, um sie vollkommen zu ignorieren. In krasssem Gegensatz zu seiner zwar stillosen, aber ansonsten unauffälligen Kleidung stehen das ausdrucksvolle, zerfurchte Gesicht mit den Denkerfalten und dem stechenden Blick und die Flut grauweißen, recht ungepflegten Haars, die ihm weit auf den Rücken fällt.

Rollenspielhinweise: Seien Sie stets ruhig, reserviert und Handeln Sie bedacht. Sie wissen, daß Sie Zeit haben, und überstürzte Handlungen könnten verheerende Folgen haben. Sie sind fast schon unmenschlich kalt geworden, aber das stört Sie nicht, es ist Ihnen nicht einmal richtig bewußt geworden. Ein Menschenleben (oder auch mehrere) zählen nichts, wenn man den großen Rahmen im Auge behalten muß. Ihre wachsende, unerklärliche und unbegründete Angst fängt an, Sie nervös zu machen. Sie zweifeln ein wenig an Ihrer eigenen geistigen Gesundheit, denn Sie haben keine andere Erklärung für das, was mit Ihnen passiert. Sie müssen fürchten, daß Sie *wyld* gehen und ein Marodeur werden, wenn es so weitergeht. Sie könnten sich nichts schlimmeres vorstellen und wollen eigentlich auch keine Gedanken daran verschwenden. Bisher haben Sie Ihre Ängste für sich behalten und glauben, daß ist auch besser so.

Einfluß: Heinrich Steininger übt keinen Einfluß auf sterbliche Schläfer aus. Dies gestattet ihm die Zeit nicht. Die einzigen Kontakte und Verbündete, die er hat, sind die anderen Mitglieder der Kabala, vereinzelte Kainskinder der Tremere, sowie ein Kontaktmann der Jünger des Tytalus in Doissetep. Sowohl Ulugh Beg als auch Nathan Mendelssohn haben ihn schon aufgesucht, um ihn in Angelegenheiten, die andere Magi betreffen, um Rat zu ersuchen.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Architekt

Tradition: Orden des Hermes

Essenz: Strukturiert

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 5, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 5, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 3, Ausweichen 4, Einschüchtern 4, Intuition 2, Lehren 4, Magiegespür 5

Fertigkeiten: Etikette 5, Führungsqualitäten 4, Heimlichkeit 2, Meditation 4, Nahkampf 3, Recherche 5, Schußwaffen 3, Technologie 3

Kenntnisse: Alchimie 2, Anthropologie 3, Astronomie 4, Enigmas 4, Geister-Kunde 1, Gesetzeskenntnis 4, Kainskinder-Kunde 3, Kosmologie 5, Kultur 1, Linguistik 5 (Altgriechisch, Hebräisch, Italienisch, Kantonesisch, Latein), Maguskunde 4, Medizin 3, Nachforschungen 4, Naturwissenschaften 5, Okkultismus 5

Arete: 6

Sphären: Gedanken 3, Geister 4, Kern 4, Korrespondenz 1, Kräfte 5, Leben 3, Zeit 2

Disziplinen: Geschwindigkeit 2, Seelenstärke 2, Stärke 2

Hintergrund: Avatar 4, Bestimmung 4, Kontakte 5, Verbündete 4

Willenskraft 8

Quintessenz 15

Paradox 3

Technokratische Magi

Forget what shame is
What fear remorse and pain is
We are relentless
Anything for progress
An operation soulless
We're heartless and godless
We're synchronized and seamless
In worship of success

— Die Krupps, *Metal Machine Music*

Clan Tremere und Clan Ventrue zanken darüber, wer von beiden nun für die Bedeutung der Stadt als dritter Hauptsitz der UNO und Sitz der UNIDO verantwortlich ist. Beide Clans hatten Interesse daran, und beide Clans hatten sicherlich ihre Finger im Spiel. Doch in den modernen Palästen aus Glas, Stahl und Beton, in denen tagein, tagaus ein mehrtausendköpfiges internationales Beamtenheer arbeitet, herrschen keine Unsterblichen. Hier ist ihr Einfluß beschränkt. Hier haben sie einen ebenbürtigen, gefährlichen und für die meisten gar unsichtbaren Gegenspieler: Die Technokratie.

Die Union ist sich der Bedrohung durch die Vampire und insbesondere durch die Tremere völlig bewußt. Seit fast einem Jahrhundert bauen sie ihren Einfluß in Wien, im Zentrum der Macht dieses Clans, aus. Zuerst kamen die Agenten der NWO, die durch geschickte und subtile Manipulation aus dem Kaiserreich eine Republik erschufen. Zwar bedeutete der 2. Weltkrieg einen schweren Rückschlag für die Union, doch schon in den 60er Jahren erstarkte der Hohe Rat, damals noch ein einfaches Amalgam, erneut und wurde durch Mitglieder des Syndikats ergänzt. Der Bau der UNO-City verschaffte ihm eine gewaltige Fassade fernab des strikt kontrollierten 1. Bezirks.

Die Bildung des neuesten Amalgams, des Komitees für Öffentlichkeitsarbeit, in den späten 80ern signalisierte eine erste Wendung der Politik der Union weg vom bloßen Beobachten der Abweichler von der Realität (wie man Vampire, Traditionsmagi, Werwölfe und andere übernatürliche Kreaturen allgemein bezeichnet) hin zum verdeckten Krieg gegen die Abweichler, die sich selbst die Tremere nennen. Heute ist die Technokratie mit Leichtigkeit die einflußreichste Macht in Wien. Die Union ist allgegenwärtig. Ihr Ziel: Eine Welt, eine Wahrheit, ein Paradigma.

Der Hohe Rat

Mitglieder: Prof. Oleg Vucak (Iteration X), Dr. Fabian Drescher (NWO), Herr Weiß (NWO), Prof. Ralf Nemekky (Stammväter), Dr. Klaus Schleier (Syndikat)

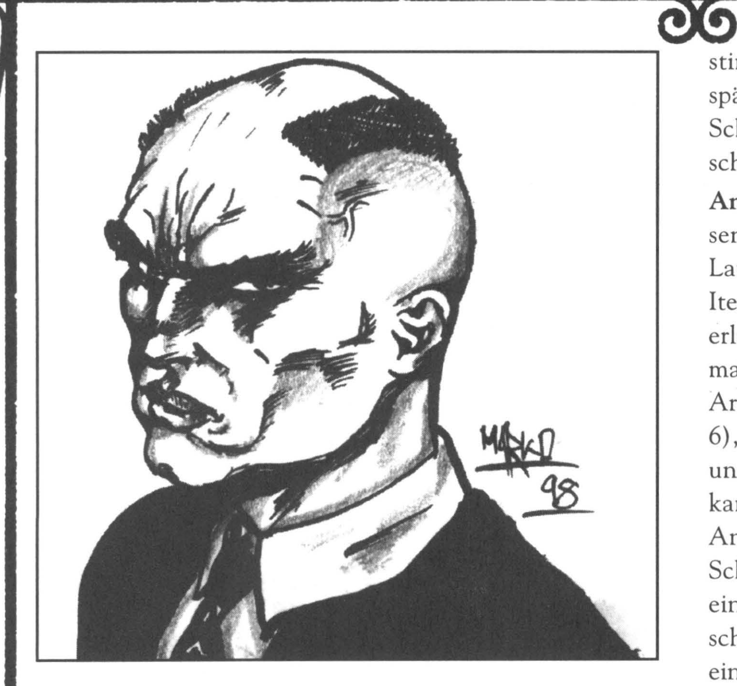
Hintergrund: Der Hohe Rat repräsentiert das Symposium Wiens, d.h. er ist die Schaltstelle technokratischer Macht. Hier werden alle Entscheidungen gefällt. Hier laufen alle Informationen zusammen. Der Rat wurde kurz nach dem 2. Weltkrieg als Amalgam ins Leben gerufen. Macht und Einfluß der Vampire zu unterwandern und selbst eine Machtbasis für die Union aufzubauen, waren die Aufgaben, die die Mitglieder glänzend erreichten. Mit der Eröffnung der UNO-City wurde aus dem ehemaligen Amalgam das Symposium Wiens.

Die Zusammensetzung des Symposiums ist uncharakteristisch für eine Einrichtung dieser Art, denn es fehlt ein Vertreter der Ingenieure der Leere, und die NWO ist gleich zweimal vertreten. Der Sitz der Ingenieure ist vakant seitdem die Vertreterin, Alexandra Jukic, vor einem Jahr aufbrach, um den 1. Bezirk aus dem Umbra heraus näher zu erkunden. Zwei Wochen später tauchte der enigmatische Herr Weiß auf, der in der Tat zu den gefürchteten Männern in Weiß zählt, um ihren Platz zu vertreten, solange kein Beweis ihres Dahinscheidens vorliege. Eine Mitteilung des Inneren Zirkels der Technokratie gab ihm recht und legitimierte seinen Anspruch, doch konnte diese Mitteilung das Mißtrauen, das ihm entgegengebracht wird, nicht zerstreuen.

Professor Oleg Vucak ist derzeit der gewählte Anführer des Symposiums, was die aggressive Haltung der Union in der jüngsten Vergangenheit erklärt. Dr. Fabian Drescher ist das letzte noch lebende Gründungsmitglied des Hohen Rates, und das auch nur, weil sein Geist einen Clon bewohnt. Er hat alle Massenmedien, die Universität, die Schulen und Akademien durch Sympathisanten infiltriert. Ihm persönlich untersteht ein Amalgam aus sechs Männern in Schwarz. Professor Ralf Nemecky, ein ausgezeichneter Biochemiker und Gentechniker der Stammväter, hätte seinen Platz im Symposium beinahe wegen des fehlgeschlagenen Projekts „Neues Allgemeines Krankenhaus" eingebüßt. Mehrere Interessengruppen, mit denen er nicht gerechnet hatte, kollidierten bereits in der Planungsphase, so daß er gezwungen war, sich zurückzuziehen. Die anderen Mitglieder des Symposiums halten ihn daher für einen Versager, ein Ruf, der schwer auf ihm lastet. Er vermutet Tremere und Nosferatu hinter seinen Widersachern und strengte in den vergangenen Jahren großangelegte Forschungen an, um diese ausfindig zu machen, zu untersuchen und zu eliminieren. Dr. Klaus Schleier ist ein Finanzgenie des Syndikats. Er hat seine Finger nicht nur in allen Konzernen Wiens, sondern arbeitet auch in der Unterwelt der Stadt. Über Herrn Weiß, seine Herkunft, seinen Einfluß, wissen selbst die anderen Mitglieder des Symposiums nichts, was sie im vergangenen Jahr nur noch mißtrauischer und aufmerksamer gemacht hat.

Oleg Vucak

Disziplin und Ordnung sind der Weg zum Erfolg. Absolute Effizienz in jeder Lage ist seine Garantie. Eine hundertprozentige Statistik, in der alle Informationen berücksichtigt und alle Zufälle berechnet worden sind, ist der Garant für Effizienz. Ja, auch ich glaubte einst, Stärke, Geschwindigkeit und Feuerkraft wären wichtig, aber es sind nur Zahlen in einer Rechnung. Sie allein sind nicht



ausschlaggebend. Sie sind nützlich, aber lange nicht alles, was zählt. Iteration X hat mich gelehrt. Ihr habe ich meine Position zu verdanken. Ihr habe ich mein Leben zu verdanken. Der Konvent hat meine absolute Treue verdient.

Bevor ich zum Konvent kam, war ich ein hitzköpfiges Mitglied in einem SEK, von Kraft, Selbstbewußtsein und Energie strotzend. Eines Tages sollten wir einen mutmaßlichen Mörder hochnehmen. Standard. Tausendmal geprobt. Wir stürmten das Haus. Sicherten. Kamen an die Wohnung. Traten die Tür ein. Nur hatte uns keiner mitgeteilt, daß der verdammte Bastard ein Sprengestoffexperte in der Armee gewesen war! Die gottverfluchte Explosion ließ die Brocken von drei meiner besten Freunde auf mich regnen und zerfetzte mir beide Beine und den rechten Arm.

Im Krankenhaus, in einer Zeit schmerzerfüllter wacher Stunden und einem verwirrenden Nebel aus Schmerz- und Beruhigungsmitteln, trat der Konvent an mich heran, und natürlich akzeptierte ich ihre Bedingungen. Verdammt, ich wollte wieder laufen können. Nach acht Monaten der Rehabilitation und der erneuten Schulung wurde ich zur Schockwelle versetzt. Dort begann meine neue Karriere, die mich zehn Jahre später zu den Statistikern und schließlich hierher als Leiter des Symposiums nach Wien führte.

Hier ist es nun meine Aufgabe, Vampire aufeinander zu hetzen, sie in die Irre zu leiten, abzulenken, kurz: Sie zu beschäftigen, damit sie nicht merken, daß wir ihr größter Feind sind. Die Tremere, die glauben, diese Stadt zu beherrschen, sind ein gefährlicher und verschlagener Haufen. Vielleicht sind sie die einzigen, die uns wirklich gefährlich werden könnten. Aber die meisten von ihnen sind zu sehr damit beschäftigt, um die Macht in ihren eigenen Reihen zu kämpfen, als daß sie uns wahrnehmen könnten. Die meisten von ihnen haben schon einmal von uns gehört, aber keiner weiß, wer wir wirklich sind, und noch wichtiger, über welche Macht wir gebieten; denn wir bestimmen die Realität. Wenn sie das merken, wird es zu spät sein, und auch der letzte von ihnen wird in tiefem Schlaf versunken vom Angesicht unserer neuen Welt verschwunden sein.

Anmerkungen: Oleg Vucak ist nur noch zu einem gewissen Teil menschlich. Das Gros seines Körpers wurde im Laufe der Jahre durch die überlegene Cybertechnik der Iteration X ersetzt. Er besitzt kinetische Beine, die es ihm erlauben, doppelt so schnell zu rennen, wie es einem normalen Menschen seiner Statur möglich wäre. Sein rechter Arm verfügt über eine unglaubliche Stärke (Körperkraft 6), Schläge machen mit ihm Körperkraft +3 Schaden, und Oleg kann mit ihm alle Handgemenge- und Nahkampfangriffe parieren. Reduziert er so die Erfolge des Angreifers unter Null, macht der Arm dem Angreifer Schaden oder zerbricht die Waffe. Darüber hinaus hat er eine Primiumpanzerung, d. h. einen internen Rüstungsschutz. Obwohl dieser Schutz immer effektiv ist, muß Oleg einen Wurf auf Arete (Schwierigkeit 8) machen, jeder Erfolg gibt einen weiteren Würfel zum Absorbieren. Weitere Cybertechnik ist nach Ermessen des Erzählers möglich.

Beschreibung: Oleg Vucak wirkt, als müßte über seinem Haupt ständig die sprichwörtliche dunkle Wolke schweben, so finster blickt er ständig drein. Er trägt immer dunkle Anzüge und zumeist einen Lodenmantel im Jäger- oder Trachtenstil darüber. Beides kann nicht den ungeheuer wuchtigen Körperbau verbergen, den er seinen Cyberimplantaten und rigorosem Training verdankt. Zu offiziellen Anlässen - auch er kommt in Wien nicht ganz um Bälle herum - trägt er selbstverständlich, wie es sich gehört, Frack mit Fliege. In keinem Fall trifft man ihn ohne Krawatte an. Auffällig und extravagant ist sein Haarschnitt: Sein Schädel ist rasiert bis auf zwei geometrisch exakt geschnittene, streichholzkurze Haarbahnen, die links und rechts auf der Schädeldecke parallel zueinander vom Haaransatz bis zum Hinterkopf führen. An den Schläfen pochen häufig bläuliche Zornesadern.

Rollenspielhinweise: Sie sind ein hervorragender Analytiker und Stratege, doch Sie brauchen Ihre Zeit, alle Informationen zu verarbeiten. Erst dann treffen Sie eine Entscheidung. Fehlen Ihnen Informationen, macht Sie das ungeheuer zornig. Sie reden gerne wie ein Feldwebel in der Grundausbildung und erwarten, daß man Ihre Befehle befolgt, ohne zu zögern oder zu fragen. Ihre Hingebung, Ihre Loyalität, ja sogar Ihr Leben gehören dem Paradigma, für das Ihr Konvent steht. Sie wissen, daß es nur noch eine Frage weniger Jahre ist, bis sie die Realität absolut bestimmen. Ärgerliche Faktoren wie Zufall oder Glück werden dann nicht mehr existieren, genausowenig wie die Abweichler von der Realität, die Vampire. Ihre Nächte sind gezählt, Sie wissen es, denn Sie haben es berechnet. Ihre Aufgabe ist es nur noch, jeden Zufall vorher zu erkennen und zu negieren. Ein leichtes Spiel für einen Statistiker der Iteration X...

Einfluß: Als Leiter des Wiener Symposiums der Technokratie ist Oleg Vucak eine der einflußreichsten Persönlich-

keiten Österreichs. Nicht nur, daß seine Mitarbeiter im Symposium und seine Untergebenen in den Amalgamen dafür gesorgt haben, daß alle wichtige Institutionen infiltriert sind. Darüber hinaus gebietet er über ein großes Arsenal an Kanonenfutter von Typen mit Baseballschlägern bis hin zu HIT-Modellen.

Wesen: Fanatiker

Verhalten: Direktor

Konvent: Iteration X

Essenz: Strukturiert

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 5, Geistesschärfe 5

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 3, Ausweichen 5, Einschüchtern 5, Handgemenge 4, Magiegespür 2, Sportlichkeit 4, Verhören 4

Fertigkeiten: Etikette 2, Fahren 3, Fallschirmspringen 3, Führungsqualitäten 5, Heimlichkeit 4, Meditation 3, Nahkampf 4, Polizeimethoden 4, Schußwaffen 5, Technologie 4, Überleben 3

Kenntnisse: Computer 5, Enigmas 4, Gesetzeskenntnis 3, Kainskinder-Kunde 1, Linguistik 3 (Englisch, Rumänisch, Russisch), Magus-Kunde 4, Medizin 1, Militärstrategie 5, Nachforschungen 3, Naturwissenschaften 5

Arete: 6

Sphären: Gedanken 4, Kern 3, Korrespondenz 5, Kräfte 5, Leben 2, Materie 5, Zeit 3

Hintergrund: Avatar 4, Bestimmung 5, Bibliothek 6, Einfluß 6, Kontakte 6, Verbündete 4

Willenskraft 10

Quintessenz 12

Paradox 5

Komitee für Öffentlichkeitsarbeit

Mitglieder: Werner Stahl (Iteration X), Hartmut Fischer (Iteration X), Melanie Weikel (Iteration X), Frauke Pongratz (NWO), Dr. Gerhard Meierhöfer (Stammväter)

Hintergrund: Das Komitee ist nur eins von insgesamt sechs verschiedenen Amalgamen, die in Wien tätig sind. Aber das Komitee ist das Amalgam, mit dem Charaktere am schnellsten in Kontakt geraten, wenn sie die Wege der Technokratie kreuzen; es ist sozusagen der verlängerte Arm des Symposiums. Ihre Hauptaufgabe ist es, Abweichler von der Realität ausfindig zu machen und zu eliminieren, wenn sie eine Bedrohung für die Ziele der Union bzw. für die der Mitglieder des Symposiums darstellen (aber ist das nicht dasselbe?!).

Außerdem beobachtet das Komitee die Population und die Züge der *Untoten*, wobei sie allerdings nicht sehr erfolgreich sind. Vor allem nicht im 1. Bezirk, wo ihre Hightech-Ausrüstung immer wieder dazu neigt, den Geist aufzugeben. Werner Stahl, ein erfahrener BioMechaniker, hat darüber hinaus die Aufgabe, den Kontakt mit den Vampiren des Clans Tremere zu halten. Er ist der Verbindungsmann Katos. Hartmut Fischer und Melanie Weikel gehören genau wie die beiden HIT-Modelle des Amalgams zur Schockwelle der Iteration X, d. h. sie sorgen für die nötige Feuerkraft. Dr. Gerhard Meierhöfer ist wahrscheinlich das diplomatischste und wandlungsfähigste Mitglied des Amalgams. Er wird eingesetzt, wenn Verhandlungen gefragt sind oder wenn ein anderes Mitglied professioneller ärztlicher Hilfe bedarf. Frauke Pongratz ist für die Überwachung zuständig. Außerdem ist sie bei Einsätzen Fahrer und Pilot des Amalgams.

Frauke Pongratz

Als ich aufwuchs, habe ich gegen so ziemlich alles rebelliert, wofür meine Eltern standen. Sie waren spießige, großbürgerliche Wiener, einer gewissen Arroganz und Melancholie verfallen und völlig festgefahren in ihrer Lebensweise, die noch aus dem Kaiserreich stammen mußte. Der größte Schlag in ihrem Leben mußte der gewesen sein, als ihnen bewußt geworden ist, daß sie nicht dem Adel angehörten und nie genug Geld verdienen würden, um wirklich zu den oberen Zehntausend zu zählen.

Soweit ich zurückdenken kann, habe ich mit ihnen gestritten und bin für alles eingetreten, was nicht in ihr Weltbild paßte; Legalisierung von Drogen, freie Liebe (sprich „Sex"), Gleichberechtigung der Frau, Demos gegen den Opernball, etc. In mir entwickelte sich eine gewisse Aggression gegen die Reichen und Schönen. Mit 18 zog ich aus und begann mein eigenes Leben. Ich jobte beim „Wiener" und studierte Journalismus. Unbequeme Fragen stellen wurde zu so etwas wie meiner Passion.

Zwei Jahre später geschah es dann. Ich war auf einer Party und hatte den Fehler begangen, zu trinken und zu kiffen. Mir war ziemlich elend, und zu allem Überfluß än-



derte sich die Welt um mich herum. Ich fiel in einen Strudel intensiver Farben und *anderer* Wahrnehmungen. Wäre mir eine Kommilitonin nicht zur Hilfe geeilt, ich glaube, ich wäre gefallen, bis die Welt auf ewig schwarz geworden wäre. Flüchtig erinnerte ich mich damals daran, daß ich das Gras von ihr gekauft hatte. Sie bugsierte mich in einen schwarzen Wagen, und in dieser Nacht lernte ich Dr. Fabian Drescher kennen. Ich war erwacht, und die Neue Weltordnung empfing mich mit offenen Armen.

Die NWO öffnete mir die Augen und half mir, wo sie konnte. Ich schloß mein Studium mit Auszeichnung in Regelstudienzeit ab. Man versetzte mich zum Komitee für Öffentlichkeitsarbeit, und ich bekam eine feste Anstellung als Reporterin bei der Tageszeitung „Die Presse".

Heute bezahlt man mich gut dafür, daß ich unbequeme Fragen stelle und meine Kamera dahin richte, wo es vielen Leuten nicht gefällt. Nur die Arbeit fürs Komitee ist manchmal ziemlich gruselig. Ich hasse es, wenn Leute einfach vor meinen Augen verschwinden oder später auf meinen Bildern nicht zu sehen sind. Alles schon passiert. Alles schon dagewesen. Ich mag zwar die anderen im Komitee, betrachte sie sogar als meine Freunde. Aber wenn ich nicht gerade für sie arbeite, gehe ich dem Ganzen lieber aus dem Weg, kümmere mich um meine Arbeit und lebe mein Leben. Nicht daß ich Angst hätte, ich habe in den vergangenen drei Jahren, seitdem ich im Komitee bin, viel Scheiße gesehen. Einiges davon hätte viele vor Angst umgebracht, aber nicht, wenn man weiß, daß die Jungs und Mädels mit den Maschinengewehren und ihren Hochgeschwindigkeitsgeschoßen einem allzeit bereit zur Seite stehen.

Aber was solls? Was wäre das Leben ohne Gefahr? Langweilig, vielleicht sogar spießig? Ich liebe es nun einmal, Leuten in den Arsch zu treten, vor allem, wenn sie zum Establishment gehören, oder sie zu überwachen, während sie nicht einmal ahnen, daß jemand auch nur das Interesse haben könnte, zu sehen, was sie essen oder auf welcher Seite sie schlafen. Außerdem darf ich fahren, wie es mir paßt, oder mit dem schwarzen Heli im Tiefflug über die Stadt brettern. Ja, irgendwie liebe ich meine Arbeit.

Anmerkungen: Der Erzähler kann seiner Phantasie fast freien Lauf lassen, wenn es um die mögliche Ausrüstung für Überwachungen und Sicherheit geht. Q, der James Bond immer mit seinem Spielzeug ausstaffiert, ist ein Waisenkind im Vergleich zu den Technikern der NWO. Die Technik der Fernsehserie *In geheimer Mission* (Original: Mission Impossible) und der *Bond*-Filme sind in der Tat ganz gute Anhaltspunkte. Wie gesagt, fast alles ist möglich. Man sollte sich nur in Erinnerung rufen, daß die Geräte nicht wie Magick wirken dürfen.

Beschreibung: Frauke Pongratz ist Mitte 20 und auffällig hübsch. Ihr Erscheinungsbild ist das einer etwas flippigen, aber nicht überdrehten jungen Frau, die nicht jeden modischen Hype macht, aber dennoch sehr trendy gekleidet ist. Alles an ihr strahlt Lebensfreude und aus Heiterkeit geborene Kraft aus. Sie kleidet sich gerne leger und doch körperbetont; ihre quirlige Energie füllt einen Raum aus, wenn sie ihn betritt. Oft schockiert sie andere aus schierer Lust an der Provokation - für derartige Aktionen braucht die aufsässige junge Wienerin keinen besonderen Grund.

Rollenspielhinweise: Sie sind eine direkte Person, sagen, was Sie denken und tun, was Ihnen in den Sinn kommt. Sie sind quirlig und werden regelrecht unruhig, wenn Sie mal nichts zu tun haben. Sie klopfen mit den Fingern, fahren sich nervös durchs Haar, schauen sich um. Halten Sie jedoch Ihre Kamera in den Händen, haben Sie den Blick eines Chirurgen fürs Detail. Dann kann sie nichts aus der Ruhe bringen, selbst wenn Ihre Observation Tage dauern sollte. Sie fürchten, daß Ihre direkte Art und Ihre leicht rebellische Haltung Sie in Konflikt mit Ihren Vorgesetzten in der NWO bringen könnte, aber bisher gab es keine Anzeichen dafür. Also machen Sie weiter wie bisher.

Einfluß: Obwohl Frauke Pongratz erst seit drei Jahren für „Die Presse" arbeitet, gehört sie zu den angesehensten Reporterinnen zumindest innerhalb des Verlages. Ihre Stimme hat durchaus Gewicht in den Entscheidungen der verschiedenen Redaktionen. Darüber hinaus kennt sie zahlreiche andere Reporter Wiens, sowie die meisten bedeutenden Persönlichkeiten aus Politik, Wirtschaft und Kultur der Stadt. Zwar mögen diese sie meist nicht, doch verfügt Frauke über eine erstaunliche Ansammlung von Akten, die nichts anderes als kleine schmutzige Geheimnisse enthalten. Ganz genau, die NWO ist sich nicht zu fein für Erpressung! Selbstverständlich kann sie in Krisensituationen jederzeit auf ihr Amalgam zurückgreifen.

Wesen: Abweichler

Verhalten: Rebell

Konvent: Neue Weltordnung

Essenz: Suchend

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 4, Ausflüchte 3, Ausweichen 4, Intuition 2, Magiegespür 2, Sportlichkeit 3, Szenekenntnis 2, Verhören 3

Fertigkeiten: Fahren 4, Fotografie 4, Heimlichkeit 4, Journalismus 2, Pilot 4, Schußwaffen 3, Technologie 3

Kenntnisse: Computer 3, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 2 (Englisch, Spanisch), Nachforschungen 4

Arete: 3

Sphären: Entropie 2, Gedanken 3, Kern 1, Korrespondenz 2, Kräfte 1, Zeit 1

Hintergrund: Arkan 3, Avatar 2, Kontakte 5, Ressourcen 4, Verbündete 4

Willenskraft 6

Quintessenz 3

Paradox 0





Kapitel Vier: Klüngel

Daran knüpft sich eine Streitfrage: ob es besser sei, geliebt zu werden als gefürchtet, oder umgekehrt. Die Antwort lautet, daß es am besten wäre, geliebt und gefürchtet zu sein; da es aber schwer ist, beides zu vereinigen, ist es weit sicherer, gefürchtet zu sein als geliebt, wenn man schon auf eins verzichten muß.

— Niccolò Machiavelli, *Realpolitische Bedingungen der Ausübung staatlicher Macht*

Wien, Bundeshauptstadt Österreichs und eine der Kulturmetropolen Europas, ist unumstritten die Hochburg des Clans Tremere. Hier liegt das Zentrum ihrer Macht. Hier ruht der verhaßte und gefürchtete Vorsintflutliche, der ehemalige Meistermagus Tremere selbst. Wer sonst sollte hier also unangefochten herrschen? Wer sonst sollte die Geschicke der Stadt bestimmen?

Die Stadt, ihre Menschen und ihre Kainskinder, alles scheint erstarrt im unbarmherzigen Griff der steinernen Diktatur eines Clans. Sie regieren durch Furcht, zögern nie, jede Opposition zu zermalmen und trachten stets nach mehr Macht. Angst und Unwissenheit der anderen legt sich wie ein schützender Mantel um die Hexenmeister, die alles tun werden, diese zu schüren. Wer würde es nach so vielen Jahren ihrer starren Herrschaft wagen, die Tremere in ihrer eigenen Domäne anzugreifen? Die Geschichte bewies mehrfach, daß dieses Unterfangen nur scheitern kann. Während man die Tremere andernorts vielleicht noch nur mit Argwohn und Mißtrauen betrachtet, so fürchtet man sie hier. Jeder weiß, daß hier die mächtigsten der Hexenmeister verkehren. Es ist ihre Stadt, es ist ihr Reich.

Aber auf dem Geschenk ihres Blutes liegt eine Schuld, die noch gesühnt werden muß. In keiner anderen Stadt kann man den Clan Tremere so treffen wie in Wien. Und Wien leidet. Leidet unter der Last der steinernen Diktatur, leidet unter mächtigen Ritualen, die dem Boden selbst das Leben entziehen, leidet unter der Trauer, der Hoffnungslosigkeit und dem Haß. Bis zur heutigen Nacht machten diese Hoffnungslosigkeit, die Wehmut und die Liebe zum Tod den einzigartigen Charme der Donaumetropole aus. Aber es ist genug. Jeder Schritt weiter könnte der letzte sein. Sonst wird die Stadt versinken im Blut, das gefordert wurde, um die Erbschuld zu sühnen. Sie wird ihr eigenes Grab sein, und die Erinnerung wird vom Wind verweht wie die welken Blätter der Lilie.

Die unerbittliche Oppresion durch den Clan Tremere fand Antwort in ihren Widersachern. Jede Sekte, jeder Bund und jede Gruppe, ob unsterblich oder nicht, hat ein gewisses Interesse an Wien. Alle haben sie im Lauf der Jahrhunderte Spione geschickt, und alle haben Verluste erlitten. Was übrig bleibt, sind die besten ihres Faches: Konrad von Babenberg, ein Schachspieler par excellence - und was ist der Dschihad anderes als ein kompliziertes Schachspiel? Jorska, vor dem selbst die erfahrenen Meuchler des Clans der Assamiten den Hut ziehen. Cedrick, einer der ältesten und mächtigsten Verbena, dessen Macht, die Realität seinem Willen zu unterwerfen, gewaltig ist. Arabelle Rieux, deren wunderschöne Stimme jedes Herz für ihre Sache gewinnt. Marc Krieger, dessen Überzeugung den Funken der Revolution in den Herzen der jungen Kainskinder zu einem Flächenbrand wandeln kann. Sie alle und noch mehr hassen den Clan Tremere aus unterschiedlichen Gründen, und sie haben den Kampf aufgenommen, um ihren Zorn zu besänftigen. Jede Schwäche der Hexenmeister, jeder Fehltritt wird unbarmherzig ausgenutzt und könnte zu ihrem Fall führen.

So paradox es nun klingen mag, wahrscheinlich sind die Tremere in Wien selbst ihr eigener gefährlichster Feind.

Hier ruht die Spitze ihrer Pyramide der Macht. Wer hier herrscht, ist der Spitze am nächsten, und es gibt kein Mitglied im Inneren Zirkel, das keine Ambitionen hätte, Etrius aus seinem eigenen Gildehaus zu verbannen. Alle Fraktionen, alle Geheimbünde haben ihre Spione und Agenten in eben diesem berühmtesten Gildehaus des Clans. Es ist eine Hochburg machiavellistischer Ränkeschmiede, und die Astoren und der Wahre Geheimrat haben alle Hände voll zu tun, um die uralten Mauern vor der schleichenden Korruption der Gier zu bewahren.

Und was ist mit Etrius? Sieht er nicht, daß seine Stadt bereits über den Abgrund hinaus geschritten ist? Bemerkt er nicht die Finsternis, in die sie stürzt? Warum zögert er? Was beschäftigt ihn wirklich? Selbst aus den eigenen Reihen, von den Clansmitgliedern, denen er immer am meisten getraut hat, schlägt ihm langsam Mißtrauen entgegen. Wachsam wird jeder seiner Schritte beobachtet und sorgfältig abgewägt. Ist er wirklich zu schwach, zu blind oder gar völlig inkompetent? Und im Hintergrund warten die anderen Mitglieder des Inneren Zirkels und harren ihrer Chance, die Scherben zusammenzusetzen und den Platz des großen Zauderers einzunehmen.

Dieses Kapitel liefert Informationen und Aufschlüsse über die Pläne und Intrigen, über die Verbündeten und die eher brüchigen Allianzen, über die wachsamen Freunde und die erbitterten Feinde, die das nächtliche Leben in der Donaumetropole bestimmen. Es soll dem Erzähler Einblick in die Machenschaften und die Ränke der unsterblichen sowie der eher sterblichen Bewohner Wiens verschaffen. Es soll das Chaos verdeutlichen, das in dem Ringen um Macht und dem Schrei nach Sühne entstand. Es sind nicht nur die Kinder Kains, die ihren ewigen Krieg ausfechten, auch die Magi verfolgen Ziele, die nicht nur mit dem Erleuchtungskrieg zu tun haben, und gefährliche Sterbliche wie die Großinquisitorin Ingrid Bauer drohen eine wichtige Rolle in den kommenden Konflikten zu spielen.

Der Geheimrat

Mitglieder: Sir Francis Hattenborough, Augustin, Etrius, Astrid Thomas, Konrad von Babenberg

Treffpunkt: Das Obere Belvedere

Offizielles Ziel: Wien zum gemeinsamen Wohl seiner sterblichen und unsterblichen Bevölkerung lenken und leiten. Die Traditionen der Camarilla wahren und dafür Sorge tragen, das die Stadt fest in der Hand dieser Sekte bleibt.

Wahres Ziel: Den Schein wahren, es gäbe in Wien etwas wie einen Rat der Erstgeborenen, und die anderen Clans glauben lassen, es wären nicht nur die Tremere, die Wien beherrschen.

In der Tat soll der Geheimrat als Ersatz für einen Rat der Erstgeborenen dienen. Man berät Etrius, der in dieser Konstellation der Prinz wäre, in allen möglichen politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Belangen, kümmert sich um die Stellung der Clans, verhandelt mit den Prinzen anderer Domänen und so weiter. Selbstverständlich ist es Etrius, der nicht nur offiziell das letzte Wort in allen Entscheidungen hat. Selbstverständlich ist dies eine bloße Scharade der Tremere, um den anderen mächtigen Clans Wiens nicht vor den Kopf zu stoßen.

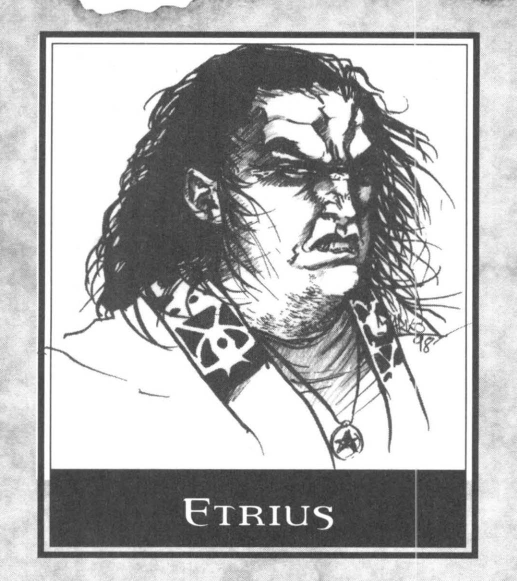
Etrius selbst nimmt nur selten an den Sitzungen des Geheimrates teil. Um ehrlich zu sein, ist er mit wichtigeren Dingen beschäftigt und kann es sich nicht leisten, in der Gesellschaft dieser aufgeblasenen Gimpel Hattenborough und von Babenberg seine kostbare Zeit zu vergeuden. Ihr ach so wertvoller Rat hat ohnehin keinerlei Bedeutung für ihn. Wenn er den Geheimrat besucht, dann nur, um den Schein zu wahren, während seine Gedanken ganz woanders sind.

Es ist Astrid Thomas, das loyale Kind Etrius', die in seiner Abwesenheit die Sitzungen des Geheimrates *leitet*. Sie stellt die Tagesordnung zusammen und legt Etrius einen Bericht vor, der meist ungelesen bleibt. Sie arbeitet recht gut mit Hattenborough und von Babenberg zusammen, kann den Prahlhans Augustin allerdings nicht leiden. Hattenboroughs weltfremder Idealismus fasziniert sie, und sie bemitleidet ihn fast. In der Gegenwart von Babenbergs hat sie immer das Gefühl, sehr vorsichtig sein zu müssen. Den Grund für diese Ahnung konnte sie noch nicht ausmachen, gerade weil er sich ihr gegenüber zumeist freundlich und zuvorkommend verhält.

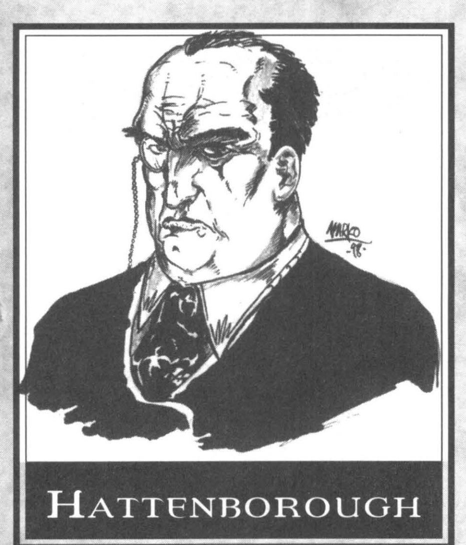
Sir Francis Hattenborough ist tatsächlich der einzige im Geheimrat, der fest daran glaubt, er könne etwas erreichen. Er ist stets ernsthaft und überzeugt bei der Arbeit. Natürlich hat er Verständnis für den beschäftigten Etrius und nimmt sein häufiges Fehlen mit stoischer Ruhe und ohne den geringsten Verdacht hin. Er bewundert Astrid Thomas nicht zuletzt wegen ihres Äußeren. Es hat ihn viel Zeit gekostet, von Babenberg wenigstens zu respektieren, immerhin ist er ein Ventrue. Warum diese widerliche Kreatur, Augustin, in ihren Reihen sitzt, verschließt sich gänzlich seinem Verständnis.

Augustin selbst weiß ganz genau, warum er im Geheimrat ist und was er dort soll. Der Trödler hat ihn in diese traurige Farce gebracht, um Ohren und Augen offen zu halten. Er weiß sehr wohl, daß er hier nichts bewirken kann, und manchmal fällt es ihm schwer, wenigstens den Anschein zu wahren, als wüßte er von nichts. Hattenborough ist ein einziges Rätsel für ihn, das er nur kopfschüttelnd betrachten kann. Es verschließt sich seinem Verständnis, wie man so blind sein kann. Er weigert sich standhaft, längere Zeit über Etrius und Astrid Thomas nachzudenken, da er fürchtet, sie könnten seine Meinung über sie in seinen Gedanken lesen wie in einem offenen Buch. Von Babenberg beobachtet er mißtrauisch. Augustin hat erkannt, daß dieser ohne Zweifel ein viel gerissenerer Schauspieler ist als er selbst. Das läßt ihn in seiner Gegenwart unruhig werden oder prahlerisch, je nach dem,

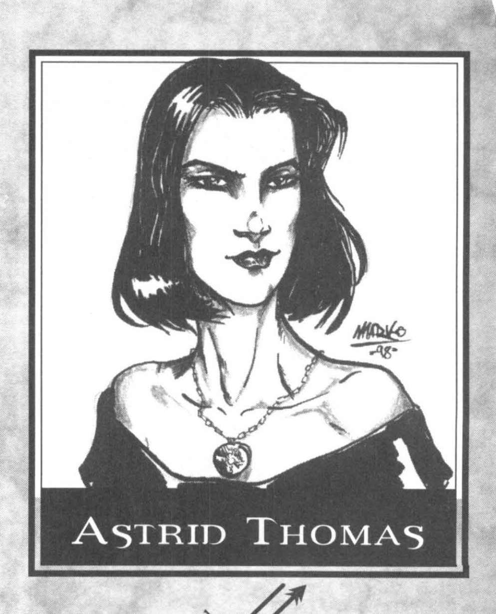
Der Geheimrat



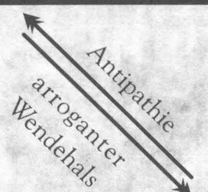
Etrius



Hattenborough

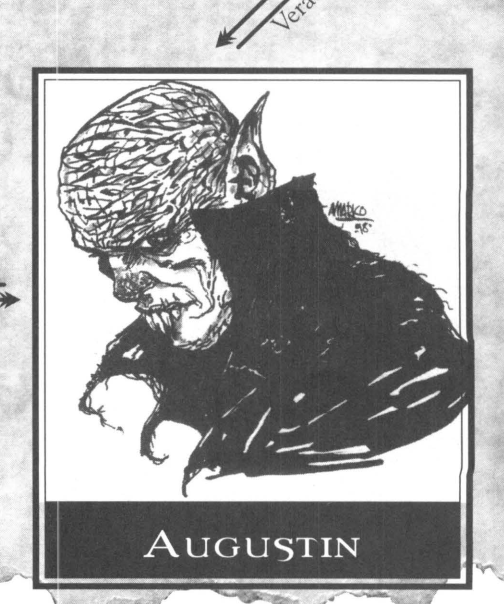


Astrid Thomas



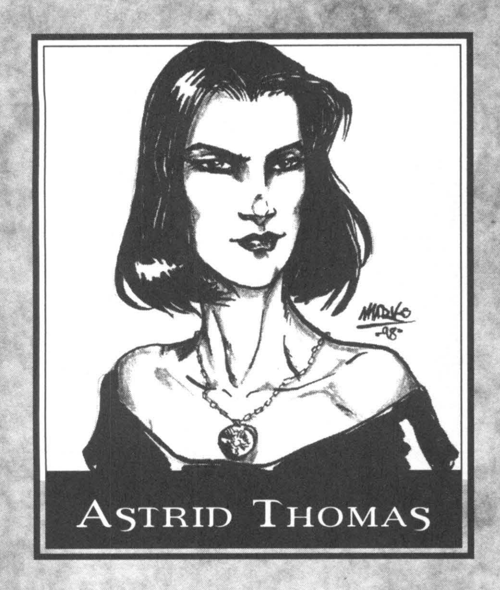


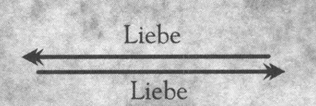
von Babenberg

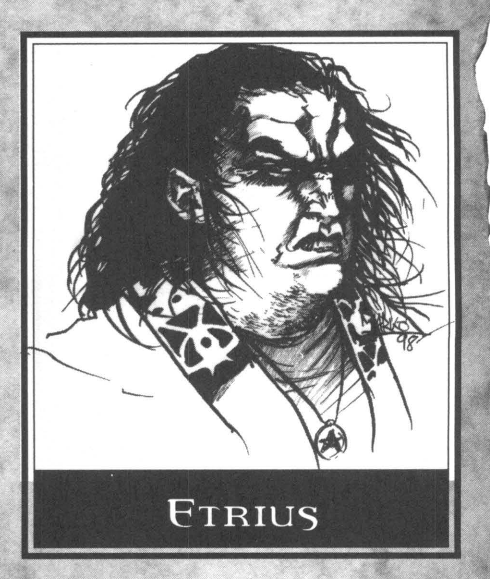


Augustin

Der Wahre Geheimrat

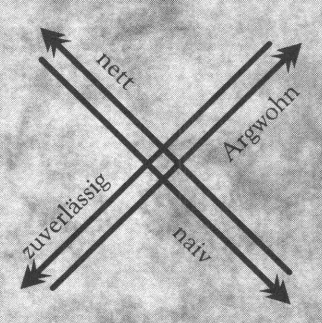


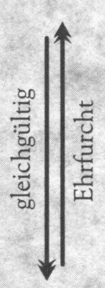


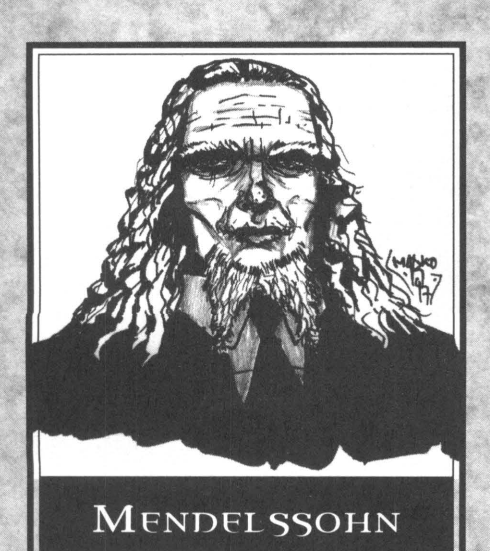


unheimlich

stark überschätzt







Verehrung

Werkzeug



was er gerade getrunken hat. Da er allerdings selten sozusagen nüchtern bei den Ratssitzungen auftaucht, eher letzteres...

Auch Konrad von Babenberg weiß, daß er sich auf einer Bühne bewegt, die die Tremere für ihn errichtet haben, und er gibt sich alle Mühe, seine Rolle so gut wie nur möglich zu spielen. Mit Hattenborough ist er das engagierteste Mitglied des Geheimrates. Er verachtet Etrius und Astrid Thomas genau wie den Rest des Clans Tremere, aber er ist nicht so töricht, sie dies wissen zu lassen. Hattenborough bemitleidet er fast, hält ihn ansonsten für einen inkompetenten Träumer. Hinter Augustins verunstaltetem Gesicht vermutet er nicht ganz zu unrecht einen scharfen Verstand, aber es ist offensichtlich, daß dieser nur allzu oft vom Alkohol vernebelt ist. Dennoch versucht er stets gut mit dem Nosferatu auszukommen, denn könnte er diesen Clan noch für seine Sache gewinnen, würde es einen beträchtlichen Gewinn bedeuten.

Der Wahre Geheimrat

Mitglieder: Etrius, Astrid Thomas, Nathan Mendelssohn, Anna Fedorowna

Treffpunkt: Das Gildehaus des Clans Tremere

Offizielles Ziel: Es gibt eigentlich kein offizielles Ziel, da niemand außerhalb des Clans Tremere wissen sollte, daß der Wahre Geheimrat existiert. Aber für gutinformierte Kainskinder ist seine Existenz ein offenes Geheimnis.

Wahres Ziel: Die Sethskinder Wiens zum Wohl des Clans Tremere beeinflussen. Die Stellung des Clans innerhalb Wiens sichern und garantieren, daß Wien weder Feinde aus dem Innern nach von Außen zu fürchten hat.

Der Wahre Geheimrat ist der eigentliche Beraterstab Etrius', das, was einem Rat der Erstgeborenen im herkömmlichen Sinne am nächsten kommt, wenn schon nicht dem Alter der Mitglieder, so doch der Funktion der Körperschaft nach. Mehr noch sind hier alle Organe vereint, die das Geschick der Stadt im Namen der Tremere lenken. Innerhalb dieses Rates werden regelmäßig Entscheidungen getroffen, die das Schicksal Wiens und ganz Österreichs bestimmen können. Selbst in Abwesenheit Etrius' ist der Rat befähigt, die Stadt zum Wohl der Tremere zu führen. Die Mitglieder sind für die Politik der Sethskinder sowie die Innere und Äußere Sicherheit Wiens verantwortlich. Ihre Gefolgsleute befinden sich in zahlreichen wichtigen Positionen, die es ihnen erlaubt, ihren Aufgaben gerecht zu werden. Es sind Ghule des Wahren Geheimrates, die Besucher in Wien begrüßen, und es sind ihre Einsatztrupps, die sich den Bedrohungen entgegen stellen.

Astrid Thomas' Aufgabe ist es, Etrius in allen Dingen zur Seite zu stehen, die mit den Beziehungen zu Sterblichen zu tun haben - allzu sehr hat sich der Ratsherr, nicht zuletzt durch den intensiven Kontakt mit dem Clansgründer selbst, innerlich von den Alltagsbelangen der Sethskinder entfernt. Nathan Mendelssohn kümmert sich eigenverantwortlich um Sicherheitsbelange. Seine Untersuchungen im Namen der Inneren Sicherheit sind berüchtigt, und schon so mancher Kopf auch hochrangiger Tremere rollte dabei. Die als Ghul getarnte Anna Fedorowna leistet ihm dabei als unschuldiges Sinnesorgan hervorragende Dienste. Gleichzeitig teilt er die nicht ganz unumstrittene Auffassung seines Erzeugers, des noch amtierenden Tremere-Justikars Karl Schreckt, daß im Zweifelsfalle die Traditionen der Camarilla über den Kodex der Tremere gehen, was speziell Astrid Thomas nur schwer begreiflich zu machen ist. Ulugh Begs Auftauchen im Wahren Geheimrat hat ihn zutiefst verunsichert, denn er kennt die Begehrlichkeiten des Beobachters, was das Amt seines Erzeugers angeht, und haßt ihn dafür - und er ist sicher, daß Beg über ihn ebenso gut informiert ist wie umgekehrt.

Anna schließlich ist glücklich, im Wahren Geheimrat zu sitzen, denn sie ist die Verkörperung des Ehrgeizes - und hier befindet sie sich an der Schaltstelle der Macht im Clan schlechthin und noch dazu - wenn auch immer seltener - in Gegenwart Etrius', den sie geradezu abgöttisch liebt. Er ist der strenge, aber gerechte Vater, den sie zu Lebzeiten nicht hatte, und für ihn würde sie alles tun. Um so schlimmer, daß sie mit dieser Hexe Astrid um die Gunst des Ratsherren wetteifern muß! Und Nathan Mendelssohn - nun, er hat sie hier hereingebracht, so, wie sie es kalkuliert hatte, und dafür darf er gerne den fürsorglichen Großvater spielen. Zumindest, solange sein Gewäsch von wegen „erster Diener der Camarilla" seine Ansichten nicht mit denen Etrius' (die stets auch die Annas sind) kollidieren läßt, denn dann würde er plötzlich entbehrlich. Auch wenn er 40 Jahre älter aussieht, gegen Etrius ist Mendelssohn in Annas Augen ein täppisches Kind, und die Macht haben nun einmal die Erwachsenen.

Im Grunde ist der Geheimrat (natürlich abgesehen von Ulugh Beg) eine große glückliche Familie, auch wenn das Familienoberhaupt immer häufiger durch Abwesenheit glänzt. Schließlich stammen alle drei anderen Ratsmitglieder in gerader Linie von Etrius selbst ab... Astrid Thomas leitet den Rat kommissarisch, doch ihreSorge um ihren Geliebten führt häufig dazu, daß mit den beiden anderen ungeduldig und kurz angebunden verfährt. Eigentlich, so findet sie, könnte sie all die anfallenden Aufgaben sehr gut ohne Mendelssohn und diese Göre erledigen. Andererseits ist sie so mit ihrem persönlichen Kummer gefaßt, daß zum ersten Mal seit vielen Dekaden nicht ihre volle Konzentration den Belangen der Stadt widmen kann.

Der Wahre Geheimrat sieht sich gegenwärtig mit zwei schwerwiegenden Problemen konfrontiert. Zum einen ist da das häufige Fernbleiben Etrius' von seinen Treffen, obgleich er erst vor kurzem eine Erhöhung aller Sicherheitsmaßnahmen im und um das Gildehaus angeordnet hat, ohne sich bisher näher dazu zu erklären. Zum anderen ist da noch das plötzliche Auftauchen Ulugh Begs auf der letzten Sitzung des Rates, der den erstaunten und verblüfften Anwesenden trocken mitteilte, daß er in Zukunft an

den Treffen des Rates teilnehmen werde, immerhin handele es sich bei Wien auch um sein Protektorat. Etrius, der in der jüngsten Vergangenheit zu beschäftigt war, hat noch keine Stellung zu dieser Forderung genommen, was die anderen Ratsmitglieder nur noch mehr verblüffte, schließlich handelt es sich bei Wien ganz allein um seine Domäne. Darüber hinaus bestand der Wahre Geheimrat immer aus jenen Tremere, denen Etrius großes Vertrauen schenkte. Niemand im Rat kann sich vorstellen, daß Etrius jetzt Beg traut… oder doch?

Die Soiree

Mitglieder: Sir Francis Hattenborough, Marie-Claude Dumas, Arabelle Rieux, Jasmin Rieckmann, Konrad von Babenberg und andere auf Einladung

Treffpunkt: Im Palais Schwarzenberg. Je nach Veranstaltung sind auch jedes Theater, jede Oper und eine Vielzahl anderer Örtlichkeiten möglich

Offizielles Ziel: Den Status Wiens als Kulturmetropole erhalten.

Wahres Ziel: Den Status Wiens als Kulturmetropole erhalten. Die persönliche Macht über Sterbliche genießen und sich damit stilvoll die Zeit vertreiben. Ein Forum für politische Diskussionen und Entscheidungen außerhalb des Zugriffes der Tremere schaffen.

Die Soirée ist offiziell nichts anderes als die erhabene und elitäre Gesellschaft der Ahnen Wiens, die lediglich bemüht sind, sich um das Kulturgut der Stadt zu kümmern, es zu erhalten und es zu wahrer Größe gedeihen zu lassen. Als solche genießt sie einen einzigartigen Ruf weit über die Stadtgrenzen Wiens hinaus. Es gibt kaum einen Toreador, der noch nicht von ihr gehört hat. Gerade die jüngeren Kainskinder Wiens nennen die Gesellschaft hinter vorgehaltener Hand gern die Harpyien, denn in ihren Augen sind sie genau das: ein Haufen alter, schnatternder Vampire, die einem das Unleben ganz schön versauen können, wenn sie auf einen scheißen.

Die Soirée wurde ihrerzeit von Maria y Aragon gegründet, nachdem der Clan Tremere deutlich gemacht hatte, daß sich die Mitglieder des Clans der Rose aus allen politischen Angelegenheiten heraushalten sollten. Es waren seither die Toreador, die diesen Klüngel dominierten. Die Soirée kann sich rühmen, manch einen begnadeten Künstler entdeckt zu haben, doch hat sie mit Sicherheit genau so vielen Künstlerkarrieren ein vorzeitiges Ende gesetzt. Der Wettstreit zwischen dem avantgardistischen Marie-Claude Dumas und der eher klassisch orientierten Arabelle Rieux wird nirgends so offen ausgetragen wie in der Soiree, und es war dieser Wettstreit, der manch eine neue Stilrichtung geprägt hat.

Die Soirée organisiert Theateraufführungen, Operetten, Ausstellungen, Lesungen und vieles mehr. Sie zeichnet unter anderem für die jedes Jahr im Mai stattfindenden Wiener Festwochen, das Ende Oktober beginnende Wien modern und die Viennale verantwortlich und unterstützt kulturinteressierte Sethskinder in ihren Bemühungen, wie etwa den Wiener Kunstverein, der unter anderem dreimal wöchentlich Lesungen mit Gegenwartsautoren veranstaltet. Aber das ist nur eine Seite der Soiree. Man lädt auch Künstler ein, die dann vor einem ausschließlich unsterblichen Publikum stehen. Ihre Karriere wird sich dann in dieser einen, schicksalhaften Nacht entscheiden. Vielleicht ändern sie plötzlich ihre Kunst, wechseln den Stil, werden zu einer begnadeten Berühmtheit oder nähren die durstigen Zuschauer. Alles ist möglich. Im Kreis der Soirée veranstaltet Arabelle Rieux auch ihre blutigen Talentwettbewerbe, und in verschlossenen Kammern unterhält man sich über Wien, betrachtet die Sterblichen und die Unsterblichen mit kritischem Auge, bespricht murmelnd manch einen Plan. Kurz gesagt entstehen hier die gefährlichsten Intrigen. Teilnahme an den Veranstaltungen der Soiree ist außer den festen Wiener Mitgliedern nur auf Einladung gestattet, die Marie-Claude Dumas und Arabelle Rieux verschicken. Toreador aus aller Welt sind häufige Gäste der Veranstaltungen.

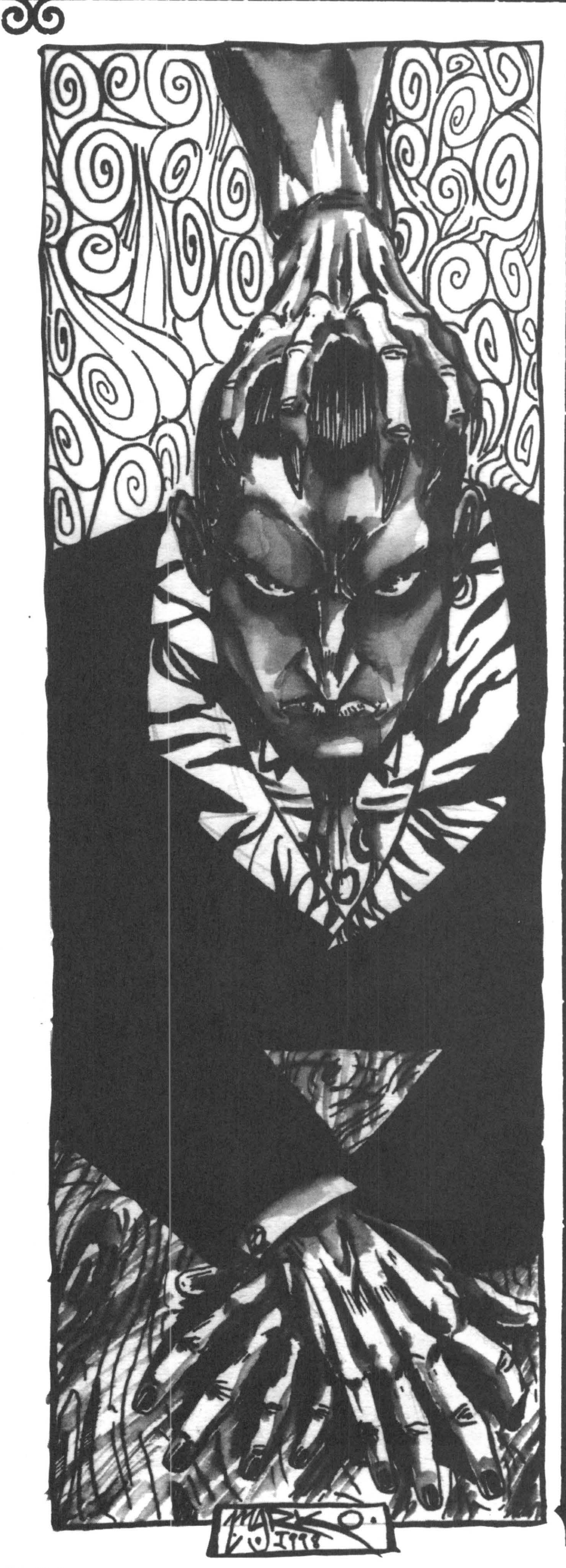
Sir Francis Hattenborough rümpft zwar angesichts einer häufig so offen zur Schau gestellten Dekadenz seitens der Toreador mißbilligend die Nase, doch muß er sich selbst eingestehen, daß ihm die Veranstaltungen meist Vergnügen bereiten. Manchmal nur beschwert er sich über die fehlende Ästhetik. Als alter Gentleman kommt er hervorragend mit Arabelle Rieux und Jasmin Rieckmann aus. Vor allem Arabelle hat es ihm angetan, doch mußte er in jüngster Vergangenheit mürrisch feststellen, daß sie viel Zeit allein mit diesem von Babenberg verbrachte - was nur zu Hattenboroughs Abneigung gegenüber dem Ventrue beitrug. Marie-Claude Dumas ist dem Vertreter des Clans der Gelehrten alles in allem zu sprunghaft.

Dumas wiederum genießt genau das. Die Soirée gibt ihm die Möglichkeit, alles auszuprobieren. Er stellt gern neue Künstler vor und macht sich dabei weniger Sorgen um sein Prestige. Sollten sie begabt sein, ist es gut, versagen sie, auch nicht schlimm. Marie-Claude ist selbst ein begabter Maler. Wenn er als Mäzen ein paar Fehlschläge einstecken muß, kratzt das weder sein Prestige noch sein Ego. Es bereitet ihm unheimliches Vergnügen, genau diese Schwäche Arabelles auszunutzen, denn ihr Prestige ist von den Künstlern unter ihren Fittichen abhängig. Er weiß ganz genau, daß Arabelle den Clan der Rose an seiner Statt führen will. Wahrscheinlich könnte sie es auch, auf dem Feld der Politik ist sie ohne Zweifel begabter, doch ist das in Wien nicht gefragt. Also bleibt es beim Alten, und Marie-Claude bleibt der Ahn seines Clans. Francis, wie er den Brujah fast schon liebevoll anredet, ist in seinen Augen ein wunderbarer Gesprächspartner. Leider ist er Dumas zu konservativ, um ihm ein wirklicher Freund zu sein. Konrad von Babenberg ist ein generöser Lebemann ganz nach Dumas' Geschmack. Er fürchtet nur, daß die Beziehung des Blaublütigen zu Arabelle einen Schatten auf die ihre werfen wird. Zu Jasmin Rieckmann hat Dumas ein

gespaltenes Verhältnis. Auf der einen Seite gehört sie zu seinen ehemaligen und ist damit uninteressant. Auf der anderen verdankt er ihr ziemlich viel, wenn nicht gar sein Unleben. Da sind auch noch andere Gefühle, die sein Inneres aufwühlen, doch möchte er sich mit ihnen gar nicht erst auseinandersetzen müssen. Also behandelt er Jasmin so oberflächlich wie nur möglich. Er weiß heute selbst nicht mehr so recht, was ihn dazu veranlaßt hatte, sie in die Soirée aufzunehmen - wahrscheinlich, daß es ein Affront gegenüber den Tremere gewesen wäre, keinen Vertreter ihres Clans zur Soiree zu laden.

Jasmin Rieckmann ist froh, Mitglied der Soirée zu sein. Es gewährt ihr etwas Abwechslung von ihren normalen Aufgaben, die es ihr ohnehin nicht gestatten, die Veranstaltungen allzu oft zu besuchen. Es festigt außerdem ihren Einfluß im Clan Toreador, was einen der wenigen Gründe darstellte, warum ihr überhaupt erlaubt wurde, daran teilzunehmen. Sie weiß ganz genau, daß Mendelssohn danach giert, jeden ihrer Schritte zu kennen, sobald sie sich im Kreis dieser Ahnen bewegt. Sie spürt das Mißtrauen, das ihr gerade von Seiten Arabelles entgegenschlägt. Sie würde diese Ahnin der Rose gerne näher kennenlernen, ihr überhaupt näherkommen, ist sich aber bewußt, daß dies nahezu unmöglich sein wird. Jasmin versuchte bereits herauszufinden, was aus Arabelles Erzeugerin geworden ist, scheiterte aber kläglich an diesem Unterfangen. Mit dem zuvorkommenden Sir Francis Hattenborough kommt sie gut aus, weiß sie doch, daß sein politisches Engagement kaum eine Bedrohung für ihren Clan darstellt. Marie-Claude bedeutet ihr nichts mehr. Eines Nachts wird sie die Gefallen, die er ihr schuldet, einfordern, doch wird sie ihn ansonsten ganz genauso behandeln wie er sie. Konrad von Babenberg ist ihr ein Enigma. Es ist ihr unbegreiflich, wie dieser Mann so ruhig, gelassen und freundlich sein kann, obwohl ihm doch ähnliches widerfährt wie ihr selbst. Seine Bemühungen, die Stadt nach seinem Bild zu prägen, sie zu verbessern, werden ebenso unterdrückt wie Jasmins, und Babenberg macht das schon viel länger mit. Dafür bewundert sie ihn.

Konrad von Babenberg fand in der Soirée, was er suchte, eine einigermaßen unauffällige Möglichkeit, andere Ahnen Wiens zu treffen, sie subtil nach ihrer Meinung abzuklopfen und sie zu manipulieren. Aus seinen Taschen kommt ein Gros des Geldes, daß die Bemühungen der Soirée erst ermöglicht. Damit hat er sich nicht nur bei Arabelle Rieux beliebt gemacht, sondern einen nachhaltigen Eindruck im Clan Toreador selbst hinterlassen. Die Soirée gab ihm darüber hinaus die Möglichkeit, sich mit Mitgliedern anderer Clans aus aller Welt zu treffen und das ein oder andere Bündniss mit ihnen zu schließen. Marie-Claude hält er für einen blinden Tor, der tatsächlich glaubt, die Welt sei in Ordnung, solange er in Frieden seinem Dasein fröhnen kann. Jasmin Rieckmann ist eine interessante Vertreterin ihres Clans, doch nichtsdestotrotz ein Dorn in seinem Auge, denn sie repräsentiert den Feind, wenn auch einen sehr ansehnlichen. Arabelle Rieux ist für den Ven-



true ein sehr hübsches Werkzeug, oder um genau zu sein, eine weitere Figur seines Spiels. Jedoch ist sie nicht irgend eine Figur, sie ist seine Königin. Er muß höllisch aufpassen, daß er in ihrer Liaison nicht den Kopf verliert und dieser wahren Rose verfällt. Selbstverständlich nahmen beide bisher Abstand davon, ein Blutsband einzugehen.

Die Soirée ist Arabelle Rieuxs Leben. Hier blüht sie erst richtig auf, hier ist sie in ihrem Element. Es ist daher nicht verwunderlich, daß sie fast alle Veranstaltungen selbst plant, und daß die normalen Treffen in ihrem Hotel stattfinden. Die Einrichtung der Soirée trug viel zu ihrem Status innerhalb ihres eigenen Clans bei, und Arabelle kämpft bei jeder neuen Aufführung darum, diesen Status zu mehren. Die Leichtigkeit, mit der Marie-Claude dies angeht, wird sie eines Nachts noch in die Raserei stürzen. Ihr Zorn auf diesen Emporkömmling ohne Vergangenheit wächst von Nacht zu Nacht. Als er sich erdreistete, Jasmin Rieckmann in die Soirée aufzunehmen, hätte das das Faß beinahe zum Überlaufen gebracht. Eine Tremere in ihrer Gesellschaft war ein absurder Gedanke. Doch mittlerweile hat sich die ehrgeizige Toreador-Ahnin daran gewöhnt, und spielt mit dem Gedanken, Jasmin mit ihrer honigsüßen Stimme um den Finger zu wickeln, wie sie es schon bei Sir Francis Hattenborough und Konrad von Babenberg getan hat. Ja, für Arabelle stellt die Soirée die einzige politische Bühne dar, auf der sie agieren kann, und sie tut dies mit einer einzigartigen Gerissenheit und einem unvergleichlichen Stil.

Les Lis Blancs

Mitglieder: Alexandra Thurnher, Annette Moser, Monika Brunner, Alexander Imre von Szigety und andere junge Kainskinder

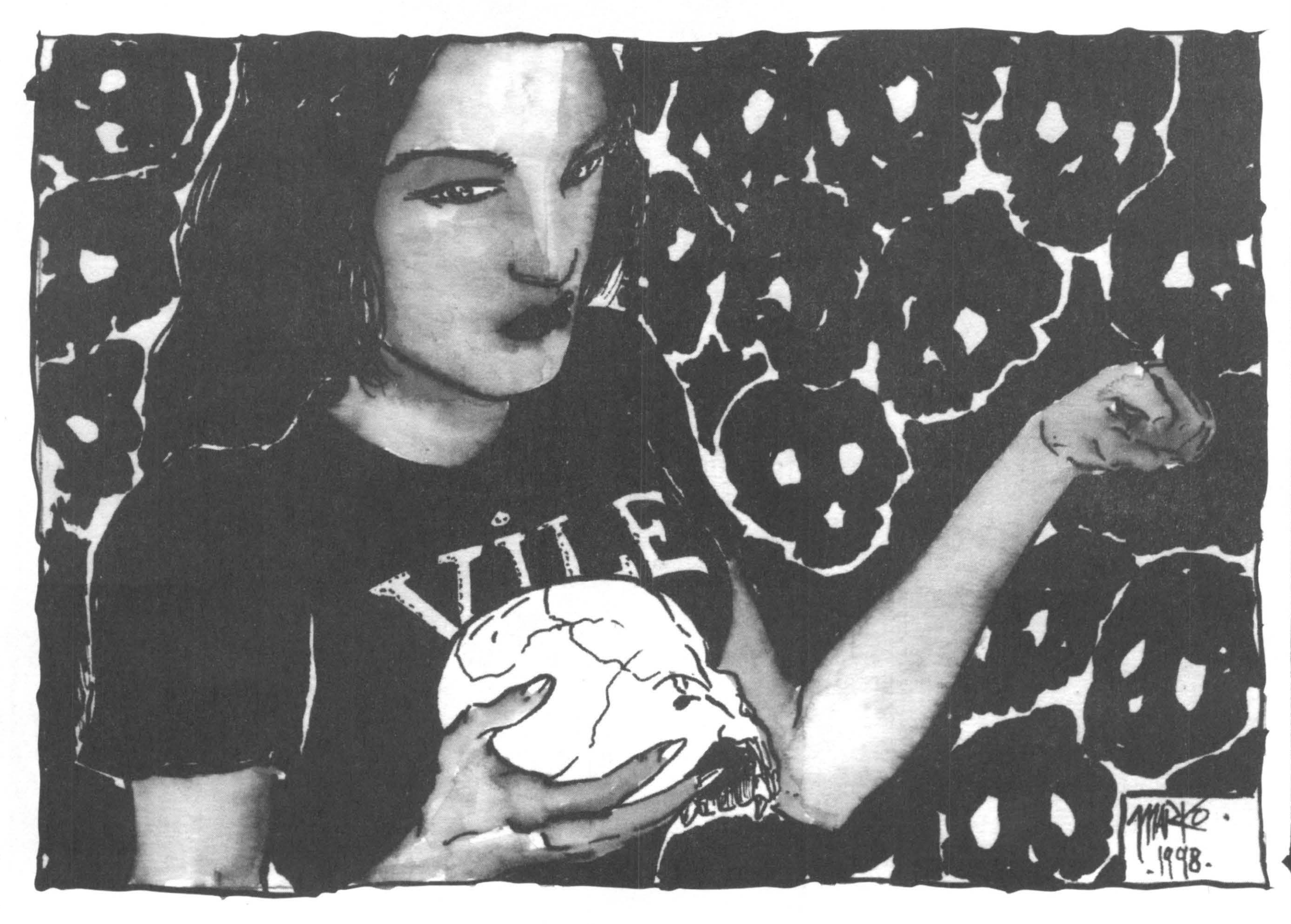
Treffpunkt: Verschiedene Kaffehäuser, Diskotheken und Bars in ganz Wien

Offizielles Ziel: Der allgegenwärtigen Wehmut Ausdruck zu verleihen und nicht zu vereinsamen.

Wahres Ziel: So merkwürdig es sein mag, doch ihr Ziel ist eben dieses.

Les Lis Blancs, oder die Lilien, wie sie gemeinhin genannt werden, verbindet kein gemeinsames politisches Interesse. Ihre Zusammenkünfte erwachsen eher aus dem Bedürfnis, der Langeweile zu entgehen und sich mitzuteilen. Sie treffen sich in Kaffeehäusern, um sich gegenseitig Lyrik vorzutragen, egal ob eigene Werke oder die anderer, und um mit einem zynischen Unterton in der Melancholie und Tristesse ihres Daseins zu schwelgen. Sie besuchen Diskotheken und Bars, in denen vornehmlich Gothic gespielt wird, aus dem einfachsten Grund, um abzuhängen und eine gute Zeit zu haben.

Die Lilien betrachten sich selbst als so etwas wie Leidensgenossen und bringen sich gegenseitigen Respekt entgegen. Doch kann man sie sicher nicht als dicke Freunde bezeichnen, die für einander das Unleben riskieren würden. Ihre Treffen finden in unregelmäßigen Abständen



und an wechselnden Orten statt, so daß man schon Kontakt zu einem der Mitglieder haben muß, um sicher zu gehen, daß man ihnen auch begegnet. Bei den Lilien handelt es sich zumeist um verhältnismäßig junge Kainskinder, die ein Gros ihres Daseins in Wien verbracht haben. Sie sind ausnahmslos verbittert und sinnen wehmütig besseren Seiten nach oder entgegen (wenigstens das ist individuell verschieden).

Alexandra Thurnher nimmt nur sehr unregelmäßig an den Treffen teil. Die anderen schätzen die verschlossene Gangrel für ihre selbstgeschriebenen Gedichte, die zwar amateurhaft sind, doch eine Stimmung solch selbstmörderischer Traurigkeit zum Ausdruck bringen, daß den anderen oft nur das Gefühl bleibt, daß es ihnen gar nicht so schlecht geht. Die Lilien scheinen die einzige Gesellschaft zu sein, die Alexandra auf dem Zentral, wo man sich gelegentlich auch trifft, erträgt und duldet.

Die zornige Annette spielt sich gern in den Mittelpunkt der Treffen. Wenn es überhaupt so etwas gibt, ist sie wahrscheinlich die Gründerin der Lilien. Da niemand der anderen so richtig darauf steht, sich ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu schieben, kommt Annette einigermaßen mit ihnen klar. Sie ist es, die Örtlichkeit und Zeit der Treffen ganz nach ihrer Laune aussucht.

Die immer übellaunige Monika geht den anderen ziemlich auf den Wecker. Mit gekonnten zynischen Bemerkungen brachte sie Annette schon mehrfach an den Rand der Raserei. Zum Glück für alle Beteiligten taucht die Toreador fast so selten auf wie Alexandra. Ihr zwanghaftes Klammern an eine angebliche Hoffnung widert die anderen ebenfalls an. Für sie ist klar, daß es keine Hoffnung mehr gibt. Sie sind verdammt, und die Welt ist schwarz. Nur Monika scheint dies nicht verstehen zu wollen.

Alexander Imre von Szigety gehört zu den Lilien, seit es sie gibt. Annette und er waren die ersten, die sich in Kaffehäusern zusammensetzten, um über ihr Dasein zu klagen. Er ist der belesenste von allen und schafft es immer wieder, die anderen mit wunderschönen, herzergreifenden und zutiefst traurigen Gedichten bekannter und weniger bekannter Künstler zu überraschen. Ansonsten bleibt er eher im Hintergrund, da ihm Annettes Marotte durchaus bekannt ist.

Der Spieler und seine Figuren

Mitglieder: Konrad von Babenberg, Marc Krieger, Mischa (Jorska), Arabelle Rieux, der Clan Ventrue außer Valerian sowie eine ganze Reihe von Gefolgsleuten in wichtigen Positionen in der Gesellschaft der Sterblichen.

Offizielles Ziel: Konrad von Babenberg wird sich hüten, eine offizielle Herausforderung an die Tremere zu schikken. Nein, es gibt kein offizielles Ziel.

Wahres Ziel: Der Sturz der Tremere in Wien, um die Stadt zurück in die Hände der Ventrue zu führen und Konrad von Babenberg zum Prinzen zu machen.

Diesen Klüngel, wenn man ihn denn so bezeichnen kann, verbindet ein Mann: Konrad von Babenberg, der Ahn des Clans der Könige in Wien. Er ist es, der die Fäden zieht, die sie alle verbinden. Die wenigsten sind sich seines wahren Zieles bewußt, die meisten haben eigene Gründe, den Clan Tremere zu hassen, und gehen deshalb den Weg mit dem Babenberger zusammen - einen Weg, der manche von ihnen bald in die offene Auseinandersetzung mit den Hexenmeistern führen wird. Es ist sicher, daß viele von ihnen diesen Weg nicht bis zum Ende gehen werden, aber wozu hat man denn seine Figuren?

Konrad von Babenberg spielt ein sorgfältig geplantes Spiel, denn er kennt die Risiken, die mit seinen Zielen verbunden sind. Er will nichts geringeres als die Prinzenwürde Wiens; daß ihm dabei der Clan Tremere und insbesondere Etrius im Weg steht, ist offensichtlich. Der Ventrue denkt auch gar nicht daran, die Hexenmeister offen herauszufordern. Nein, es gilt, eine Organisation zu nutzen, die Etrius selbst mit ins Leben rief, was die ganze Angelegenheit noch etwas spannender gestaltet. Nein, es geht nicht um den Geheimrat, die Camarilla selbst soll den Clan Tremere in Wien stürzen. Wenn die Traditionen oft genug gebrochen werden, wenn die Maskerade selbst auf dem Spiel steht, sind die Justikare gezwungen zu handeln. Dann wird sich zeigen, ob Etrius entschlossen und schnell genug handeln kann, um noch als Oberhaupt Wiens anerkannt zu werden.

Jahrhunderte lang bereitete der Babenberger dieses Spiel vor. Seine größte Aufmerksamkeit galt lange Zeit ausschließlich der Gesellschaft der Sterblichen. Hier suchte er nach den Gefolgsleuten der Tremere. Er hielt nach jenen Personen Ausschau, die im Fall einer Bedrohung der 1. Tradition aktiv wurden, und ist sich sicher, die meisten von ihnen zu kennen. Langsam, aber hartnäckig untergrub er den Einfluß der Tremere auf die Menschen. Dazu dienten ihm weniger seine eigenen Ghule als vielmehr die anderer, jüngerer Ventrue. Seine sterblichen Figuren haben ihre Position bezogen, um im entscheidenden Moment Aufmerksamkeit und Ressourcen der Tremere zu binden. Arabelle Rieux ist gerade in diesem Punkt seines Planes eine unersetzliche Figur, denn ihr Einfluß auf die oberen Zehntausend ist einzigartig in Wien. Der Babenberger sieht allerdings etwas mehr als nur eine Figur in der zornigen Rose. Er möchte, daß sie an seiner Seite regiert, wenn es soweit ist. Das Schicksal wollte es, daß dem Blaublütigen vor kurzer Zeit zwei weitere Figuren in die Hände fielen, die er in Zukunft gut gebrauchen kann. Zum einen der arme Malkavianer Mischa: von Babenberg hat ihn kurzerhand an sich gebunden und plant, mit ihm für einiges Chaos zu sorgen. Einem Malkavianer vergibt man da eher als jedem anderen. Zum anderen führte ihn Fortuna mit

Marc Krieger zusammen. Von Babenberg weiß, daß er mit dieser Figur sehr vorsichtig umgehen muß, aber der Anarch ist genau der richtige Mann, um die Traditionen zu brechen und die Aufmerksamkeit der Camarilla auf Wien zu lenken. Diesen Fall hat Konrad von Babenberg bereits vorbereitet, denn der Justikar seines eigenen Clans schuldet ihm einen Gefallen, und er weiß bereits, wofür er den brauchen wird. Sollte Karl Schreckt in diesem kritischen Moment seines Spiels in Wien auftauchen, stellt das kaum noch eine Bedrohung für seine Pläne dar, denn von Babenberg kennt den Ruf Schreckts und weiß, daß ihm die Traditionen wichtiger sind als sein eigener Clan. Genau das will der Ventrue ausnutzen.

Derzeit gibt es nur noch wenige Punkte in von Babenbergs wohl überlegten Plan, die ihm Sorgen machen. Er ist sich nicht ganz sicher, ob Marc Krieger allein ausreichen wird, das gewünschte Chaos in der Stadt anzurichten, und schaut sich deshalb weiterhin nach neugeborenen Sündenböcken um. Darüber hinaus hat er das Gefühl, daß hinter der Ökobewegung, die er zeitweise finanziell unterstützt hat, um den Tremere ein paar Unannehmlichkeiten zu bereiten, etwas Größeres und Mächtigeres steht. In diesem Zusammenhang fragt er sich auch, wie es um die Gangrel steht. Doch fand er in beiden Punkten noch keinen Weg, genauere Informationen zu erhalten.

Marc Krieger war gelinde gesagt überrascht, als Konrad von Babenberg, Ahn des Clans der Könige, an ihn herantrat, um ihm ein Angebot zu machen. Der Ventrue versprach ihm finanzielle Mittel und Kontakte, um in der Unterwelt ganz schnell zu einem großen Waffenschieber zu werden, ohne eine Gegenleistung zu verlangen. Für Krieger stank das mal wieder nach einem dieser Spielchen, mit denen sich die ach so ehrwürdigen Ahnen der Camarilla ihre Zeit vertreiben. Aber es war ihm egal. Von Babenbergs Angebot bringt den Anarchen etwas näher an sein eigenes Ziel, zumindest macht es dies einfacher, also arbeitet er mit dem Ventrue zusammen.

Im Gegensatz zur Überzeugung von Babenbergs (oder vielleicht seiner Hoffnung) plant Marc Krieger jedoch nicht, andere Anarchen nach Wien zu holen. Er weiß, daß er diesmal nicht davon kommen wird, wie es ihm bisher immer geglückt war. Es ist sein dunkles Schicksal, das ihn schon solange begleitet, dem er sich nun stellt. Er hofft nur, daß er klares Schußfeld auf Mendelssohn haben wird, bevor alles vorbei ist. Und vielleicht kann er ein paar dieser kranken Melancholiker (wie er die Lilien nennt) noch die Augen öffnen, bevor er abtritt.

Solange Jorska davon überzeugt ist, daß er mit heiler Haut abhauen kann, wenn er für von Babenberg als Mischa Chaos sät, ist das für ihn in Ordnung. Sollte er anderer Meinung sein, wird sich von Babenberg eben nach einem anderen Trottel umschauen müssen. Hat er erstmal sein eigenes Ziel erreicht, wird es ihm eine Freude sein, die Vitae des arroganten und überheblichen Ventrue zu trinken, bis dieser *zu dem Staub* zurückkehrt, aus dem er kam.

Arabelle Rieux weiß um die Ziele des Babenbergers, hat aber keinen Einblick in seine Pläne. Sie ist ohnehin der Meinung, daß es besser sei, darüber so wenig wie möglich zu wissen. Wenn es darum geht, ihre eigene Haut zu retten, wird ihr dies sehr nützlich sein. Solange sie glaubt, der Ventrue habe eine Chance, wird sie ihn durch ihren Einfluß in der gehobenen Gesellschaft Wiens unterstützen. Wenn sie davon überzeugt ist, daß sein Plan gelingen wird, sollte es ihr ein leichtes sein, Toreador aus aller Welt in die Stadt zu bestellen, um endlich für die Schmach Rache zu nehmen. Sollte es für den Babenberger schlecht aussehen, wird er ganz schnell allein dastehen, und für Arabelle wird sich eines Nachts die Gelegenheit bieten, auf die sie schon solange wartet.

Ebenen über Ebenen - Die Tremere

You can do it your own way
If it's done just how I say
— **Metallica, *Eye of the Beholder***

Manch ein junger Kainit des Hauses und Clans Tremere erinnert sich an seine Zeit im Gildehaus Wiens mit beklemmender Furcht, die sein untotes Herz ergreift und ihn unwillkürlich schaudern läßt. Seine Erinnerungen gaukeln ihm eine Zeit vor, in der er halb wach, halb in einem Alptraum gefangen war. Unfähig, ganz zu Bewußtsein zu kommen, taumelte er durch die alten Hallen, die so viele Geheimnisse bergen; Geheimnisse, die er geteilt hat. Doch verbittert wird ihm bewußt, daß er nicht einmal die Spitze des Eisbergs gesehen hat. Warum er Angst hatte? Vor wem oder was er sich fürchtete? Diese Fragen wird er nicht beantworten können. Je länger er darüber nachdenkt, desto größer wird das Entsetzen, das sich in seinem Innern festkrallt, eisige Kälte verbreitet und seinen Verstand zu ersticken droht. Dann hört er die Stimmen. Erst nur wie das Murmeln eines Baches, doch sie werden deutlicher und flüstern einen Namen: Tremere.

Die Neugeborenen des Haus und Clans Tremere in aller Welt schauen mit sehr gemischten Gefühlen gen Wien. Nur wenige von ihnen haben je das bedeutendste Gildehaus ihres Clans betreten. Die meisten fürchten eine Einladung dorthin, denn selten hat das etwas Gutes zu bedeuten. Viele kamen nie mehr wieder, und ihr Schicksal ist es, das in den Gildehäusern in aller Welt den Lehrlingen des 1. Zirkels die Furcht ins Mark fahren läßt. Niemand redet offen darüber. Niemand weiß etwas Genaues. Aber man munkelt und man vermutet, und in den Träumen kehren sie wieder.

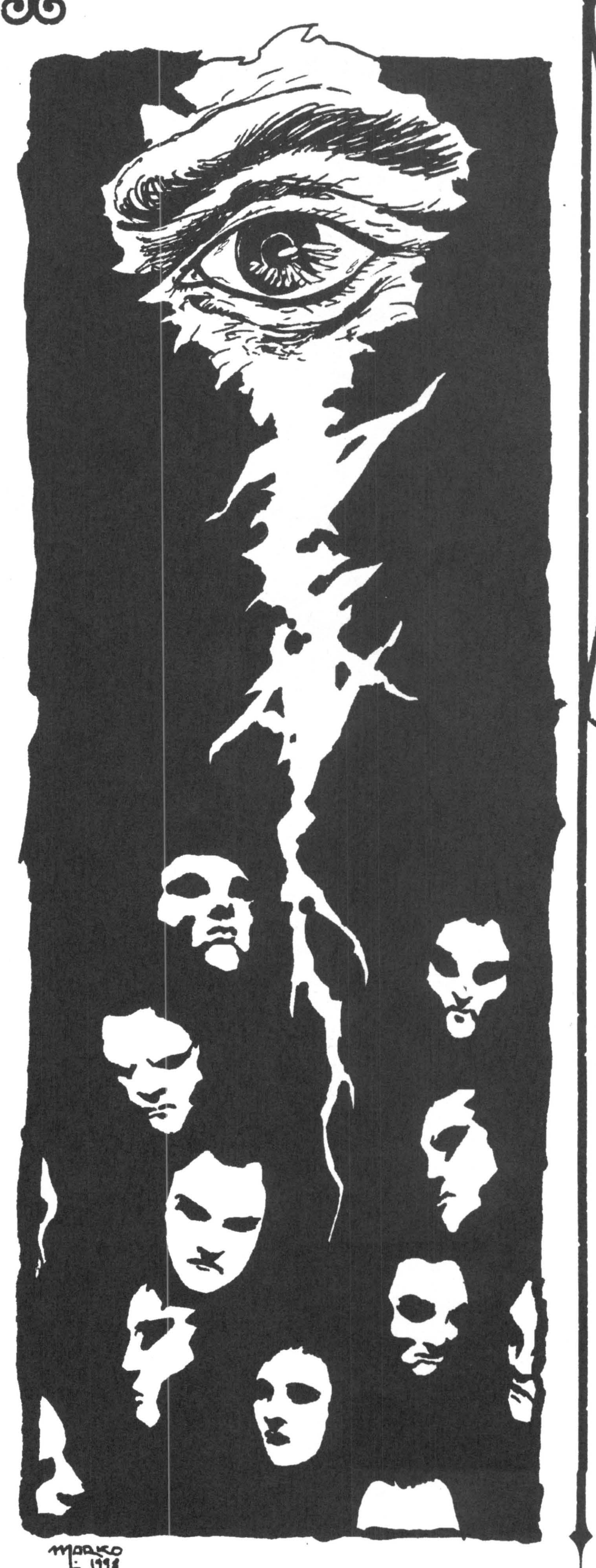
Nur die besten und hoffnungsvollsten Lehrlinge werden von ihren Regenten nach Wien geschickt. Die Wiener Schule, ein Ausdruck, der aus dem Mund eines Tremere

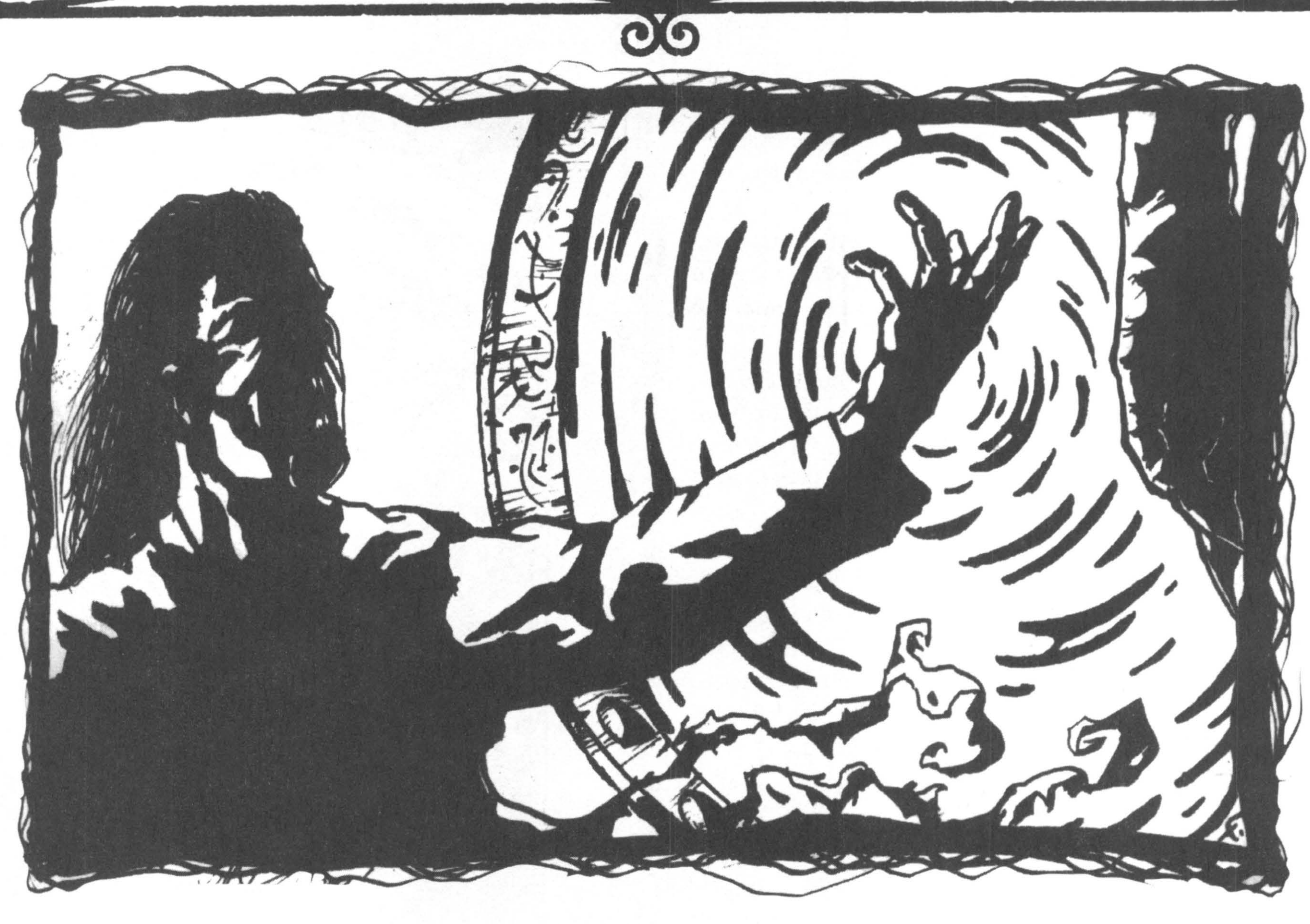
eine ganz andere Bedeutung hat als im Geist der Sterblichen, ist eine harte. Wer sie besteht, hatte Einblick in zahllose arkane Mysterien, kennt die Geheimnisse der Thaumaturgie, und spürte, welche Macht unter dem Gildehaus schlummert. Auf jeden Fall wird er ein anderer sein, wenn er das Gildehaus verläßt, und er hat gute Chancen, einer der besten Hexenmeister seiner Zeit zu werden. In der Wiener Schule zu versagen, bedeutet die endgültige Vernichtung.

Kein Mitglied des Haus und Clans Tremere hat jemals in Frage gestellt, daß es Etrius ist, der über die Stadt Wien herrscht. Er braucht den ohnehin lächerlichen Titel eines Prinzen nicht zu führen. Er ist der Ratsherr Osteuropas. Das Gildehaus Wiens ist sein Stammsitz. Also ist Wien seine Stadt. Von hier beaufsichtigt der Ratsherr alle Schritte seines Clans in seinem Territorium. Hier trifft sich der Innere Zirkel, die mächtigsten und einflußreichsten Mitglieder des Clans. Hierher kommen die Pontifices Osteuropas, um zu berichten und ihre Befehle zu empfangen. Hier ruht der Vorsintflutliche Tremere selbst. Die Bedeutung des Wiener Gildehauses für Haus und Clan Tremere kann nicht oft genug hervorgehoben werden. Es ist ihre unerschütterliche Bastion. Es ist das Zentrum ihrer Macht, und es beherbergt die Spitze ihrer Pyramide.

Obgleich Etrius die oberste Instanz in allen Entscheidungen des Clans in Wien zu sein scheint, spüren doch alle Clansmitglieder den eisigen Odem des Vorsintflutlichen, der die Hallen und Zimmer des Gildehauses durchdringt. Seine unheimliche Präsenz dominiert die Gedanken bei Nacht und bestimmt die Träume bei Tag. An diesem Ort, wo man dem skrupellosen und machthungrigen Meistermagus am nächsten ist, floriert der Kampf um Status und Prestige, um Macht und Einfluß wie nirgendwo sonst. Hier streiten die Traditionalisten mit den Erneuerern, hier bemühen sich die Geheimbünde um aussichtsreiche Initianten. Skrupellose Kainiten wie Lord Kato sehen hier ungeahnte Möglichkeiten, die Pyramide der Macht schnell zu erklimmen. Andere, die weniger gute Beziehungen haben, wie zum Beispiel Jasmin Rieckmann, verharren in ihrer Position in der für sie scheinbar unbeweglichen Pyramide. Es ist die Machtgier und die Kaltblütigkeit der einen, und der Zorn und die Frustration der anderen, die das Dasein im Gildehaus prägen. Verrat, Intrigen und Mord beherrschen das Wiener Gildehaus. Lehrlinge müssen sehr vorsichtig sein, an wen sie sich wenden, wenn sie Rat oder Anleitung suchen, denn dieser Schritt macht sie zu Zugehörigen einer bestimmten Seite in den zahllosen Interessenskonflikten, und die andere Seite wird es wissen und den Unvorsichtigen entsprechend behandeln. Etrius ist sich dieser Situation, die fast so viele Tremere des Unleben kostete wie der Haß der Assamiten, durchaus bewußt, und sie quält ihn. Aber er handelt nicht, und in seinem traumlosen Schlaf lächelt der Vorsintflutliche, als würde er es billigen.

Doch dies sind nicht die einzigen Probleme, mit denen sich der Ratsherr und treueste Diener Tremeres konfron-





tiert sieht. Die ehemalige Sowjetunion gehörte bis vor wenigen Jahren noch zu seinem Einflußgebiet, bis eben zu den schicksalhaften Nächten, in denen sich die Eiserne Hexe erhob, um zurückzufordern, was ihr gehörte. Innerhalb kürzester Zeit brach jede Verbindung in die Gildehäuser ab, und die Dunkelheit senkte sich über das Land. Moskau, St. Petersburg, Minsk, Kiew. Keiner der Regenten, Lords und Pontifices antwortete auf Etrius' geistigen Ruf. Es war in der Tat, als hätte sie die eisige Leere selbst verschluckt. Vielleicht war es das Wissen, daß etwas Grauenhaftes und Unvorstellbares geschehen war, das ihn veranlaßte, Ulugh Beg in den Kreis seiner Pontifices zu erheben. Doch es war gerade dieser Pontifex, den er als territoriales Oberhaupt im Balkan eingesetzt hatte, dem er am wenigsten trauen konnte und der in den folgenden Jahren den größten Erfolg hatte. Mit einem charmanten Lächeln trotzte Beg denen, die hinter vorgehaltener Hand von einem Todeskommando murmelten, und bestand mehr als nur eine Schlacht gegen die Armeen Baba Yagas. Sorgfältige Beobachter wissen jedoch, daß die Eiserne Hexe lediglich halbherzige Versuche unternommen hat, in den Balkan vorzudringen. Wie es aussieht, wenn sie ihre gelben, eitrigen Augen höchstpersönlich auf dieses Ziel richtet, vermag niemand zusagen. Doch man munkelt, daß sie der Grund für die erhöhten Aktivitäten im und um das Gildehaus sei. Jeder Tremere Wiens weiß, daß die Sicherheitsvorkehrungen verstärkt werden, denn jeder ist ein Teil von ihnen. Aber nur Etrius und Tremere selbst wissen, warum.

Der unbestreitbare Erfolg des Beobachters sowie das Zaudern Etrius' angesichts der drohenden Schatten, die sich über Wien zusammenbrauen, und der großen Verluste, die er seit dem Erwachen der Eisernen Hexe hinnehmen mußte, brachte seine langjährige Bekannte und Mitstreiterin, die Ratsherrin Meerlinda, dazu, seine Inkompetenz und Schwäche offen zu formulieren, und seinen Rücktritt als Ratsherr in Wien zu fordern, um für jemanden Platz zu machen, der kompetenter und stärker sei als er. Es blieb ohne Zweifel, daß Meerlinda damit sich selbst meinte.

Dies erinnert Etrius unwillkürlich an eine Zeit, in der der Clan Tremere noch jung war. Kurz nachdem das verfluchte Ritual Goratrix' sie zu Vampiren gemacht hatte, war der Innere Zirkel ebenfalls untereinander zerstritten. Damals zwang sie ihr aller Mentor, Tremere, in ein Blutsband, um den inneren Anfeindungen ein Ende zu setzen. Nun scheinen sie wieder von neuem zu entbrennen - vielleicht sogar auf den Willen Tremeres hin. Vielleicht will er wirklich wissen, wer von ihnen der stärkste ist. Und was ist dann mit Goratrix, seinem ewigen Widersacher? Ist er noch an Tremere gebunden? Agiert er vielleicht doch nur nach dem Willen des Vorsintflutlichen? Wenn Etrius in ruhigen Nächten aus dem Fenster des Gildehauses blickt und den schwarzen Himmel sieht, fragt er sich, was das alles zu bedeuten hat. Es scheint, als stünde Haus und Clan Tremere heute kurz vor der größten Prüfung seit dem Krieg gegen den Clan Tzimisce. Versagen bedeutet die endgültige Vernichtung - das sind die Worte, die dem großen Zauderer immer wieder durch den Kopf gehen.

Der Wahre Geheimrat ist ob des Schweigens Etrius' in der jüngsten Vergangenheit beunruhigt. Ihm ist nicht bewußt, was im Kopf des Ratsherren vorgeht, warum er sich so wenig um seine Stadt kümmert. In diesen Nächten ist er häufig nicht zu sprechen, und Astrid Thomas weiß, daß dies nur bedeutet, daß er in die furchteinflößende Grabkammer des Vorsintflutlichen hinabgestiegen ist, um seine Gedanken mit ihm und sonst niemandem zu teilen. Kürzlich erst blieb er für mehrere Nächte fort. Als sie dem Ratsherren gegenüber ihren Sorgen Ausdruck verlieh, blieb eine Antwort aus. Im Wahren Geheimrat liegen die Nerven blank. Jedes einzelne Mitglied quält eine Vielzahl unbeantworteter Fragen. Doch es gilt, eine Stadt zu regieren, und sie erfüllen ihre Aufgabe nach wie vor. Vielleicht wurden sie nur noch etwas entschlossener und härter im Erlangen ihrer Ziele. Zu allem Überfluß gillt es, Vorbereitungen zu treffen. Die Sitzung des Inneren Zirkels steht in Kürze bevor. Eine fast greifbare Spannung senkt sich über alle Aktivitäten im Gildehaus. Und manch einer fragt sich, wie lange es noch dauern wird, bis sie explodiert; zum Guten oder zum Bösen.

Die Nosferatu

Mitglieder: Der Trödler, Augustin, Annette Moser und der Rest der Nosferatu Wiens

Offizielles Ziel: Informationen und Gegenstände an die richtigen Kainskinder verkaufen, um ein gemeinsames Überleben zu garantieren.

Wahres Ziel: Sich auf die Ankunft Baba Yagas möglichst gut vorbereiten und Schrecken verbreiten, um die Aufmerksamkeit der Camarilla und insbesondere der Tremere auf die Eiserne Hexe zu lenken.

Die Nosferatu Wiens akzeptieren den Trödler als ihren Ahnen. Er existiert einfach schon am längsten, deshalb wird ihm ohne zu zögern der größte Respekt entgegengebracht. Selbst Annette Moser leitet alle Neuigkeiten, die ihr zu Ohren kommen, an ihn weiter. Alle Nosferatu sind sich durchaus bewußt, daß ihre Existenz und ihre Macht auf wackligen Beinen steht. Sollten die Tremere erneut beschließen, daß in ihrer Stadt keine Kanalratten sein sollen, dann könnte dies das Ende aller bedeuten. Nur der geschickte Verkauf von Informationen und dank dem Trödler auch unbezahlbarer Gegenstände an die richtigen Personen sichert ihr Dasein.

Niemand erinnert sich heute noch daran, daß die Kanalratten einst in Wien herrschten. Niemand will daran denken, daß die Stadt ihnen viel zu verdanken hat. Jeder kennt die Fähigkeit der Nosferatu, unerkannt überall herumzuschleichen, und die macht sie gerade in der Stadt der Hexenmeister zu gefährlichen Vampiren, die gerade mal so geduldet werden.

Doch die Nosferatu Wiens haben noch ganz andere Sorgen. Sie sind sich durchaus der Ereignisse in Rußland bewußt. Auch wenn manch ein anderer noch versucht, das Erwachen der Eisernen Hexe abzustreiten, haben die Nosferatu die schreckliche Tatsache akzeptiert und bereiten sich darauf vor. Größte Sorgen bereitet ihnen der Zustrom russischer Flüchtlinge, die in den vergangenen Jahren fast schon in Scharen durch Wien gekommen sind. Selbst für die Nosferatu ist es nahezu unmöglich, alle im Auge zu behalten, und das wissen sie. Sie fürchten, daß die Eiserne Hexe bereits ihre Spione in Wien hat, haben aber keine Beweise. Jedes neue Kainskind, das aus dem Osten kommt, wird sorgfältig und sehr mißtrauisch beobachtet. Doch was ist, wenn die Hexe einfach nur Ghule schickt? Die Nosferatu sind ratlos.

Da sie sich darüber hinaus noch unsicher sind, ob sie den Kampf aufnehmen wollen, oder ob sie es wie in all den Jahrhunderten zuvor halten sollten; nämlich zu rennen und sich zu verbergen, haben sie erst einmal einen anderen Weg eingeschlagen. Sie streuen überall Gerüchte, Falschinformationen und Halbwahrheiten, um gerade die Tremere auf diese Bedrohung aufmerksam zu machen. In den Kanälen Wiens flüstert man bereits, daß Etrius sich mit dem Trödler getroffen hätte, um über Baba Yaga zu sprechen. Vielleicht nehmen ja die Hexenmeister der Camarilla den Kampf gegen die größte Hexe aller Zeiten auf.

Die Toreador

Mitglieder: Marie-Claude Dumas, Arabelle Rieux, Monika Brunner und der Rest des Clans außer Dieter Kleist

Offizielles Ziel: Kunst und Kultur der Stadt zum Wohle aller fördern und lenken.

Wahres Ziel: Darüber sind sie sich noch nicht so einig.

Die Toreador schwelgen mit unvergleichlicher Dekadenz in der Wehmut und der Todessehnsucht. Pompöse Bälle und orgiastische Feiern überschatten eine allgegenwärtige Hoffnungslosigkeit. Schallendes Gelächter und humorvolle Morbidität verschleiern blutige Tränen und inneren Zwist. Im Glanz ihrer unsterblichen Augen erstrahlt die Pracht der Donaumonarchie erneut. Würden sie aufhören zu tanzen, würden die letzten Takte ihrer Musik verklingen, dann würde man den Deckel über Wien schieben, und die Stadt zu Grabe tragen, davon sind die Toreador überzeugt und darin sind sie sich einig.

Doch ansonsten ist der Clan der Rose nicht gerade für seine Einheit berühmt, erst recht nicht in Wien. Der Clan ist in zwei große Lager gespalten, was eine Zusammenarbeit sehr schwierig macht. Auf der einen Seite stehen Marie-Claude Dumas und diejenigen, die mit ihrem Status in Wien zufrieden sind, so wie er ist. Sie halten sich an die Bedingung, die ihnen der Clan Tremere auferlegt hat, und vermeiden jede politische Aktivität. Manche von ihnen handeln so aus Furcht vor dem Zorn der Hexenmeister, andere, weil sie die Politik *einfach langweilig finden*. Auf der anderen Seite stehen Arabelle Rieux und die, die ihre Ansichten teilen. Sie sehen in der Bedingung einen Affront gegen den ganzen Clan und streben mit allen ihnen

zur Verfügung stehenden Mitteln danach, die Situation in Wien zu ändern. Das die beiden Anführer, nämlich Marie-Claude Dumas und Arabelle Rieux, auch noch unterschiedliche Gruppen innerhalb des gesamten Clans vertreten, nämlich Artiste contra Poseur, trägt nicht gerade dazu bei, die Spannungen abzubauen. Und manch ein Mitglied des Clans fühlt sich zur einen oder zur anderen Seite nur aus diesem Grund hingezogen. Jedes Mitglied des Clans der Rose, das neu nach Wien kommt, wird sich sehr bald für eine der beiden Seiten entscheiden müssen.

Der Exzentriker Marie-Claude Dumas findet einfach keinen Grund, sich wegen ein bißchen politischer Macht mit den Hexenmeistern anzulegen. Es gibt mit Sicherheit einfachere und schnellere Wege, seinem Dasein ein Ende zu setzen. Er ist damit zufrieden und auch ausgefüllt, den Bereich der sterblichen Gesellschaft zu beeinflussen, den die Tremere den Toreador gestatten, und er ist überzeugt, daß ihm sein Erfolg und sein Status recht geben. Arabelle Rieux ist in seinen Augen ein törichtes und verbohrtes Frauenzimmer, das das Schicksal des ganzen Clans aufs Spiel setzt, nur um ihre eigene kleine persönliche Rache zu nehmen. Marie-Claude weiß, daß ihm Paris recht gibt. Sonst wäre er nicht der Ahn seines Clans. Mit der Unterstützung François Villons im Rücken fühlt er sich stark und auf dem rechten Weg.

Indes schäumt Arabelle Rieux vor Zorn. Sie weiß ganz genau, daß der Clan der Rose insbesondere ihre eigene Erzeugerin, Maria y Aragon, viel für Wien getan hat. Ihre Wut über den Schritt der Tremere, ihnen jegliches politisches Engagement zu verbieten, kann sie kaum in Worte fassen. In ihren Augen ist es eine tödliche Beleidigung und eine Herausforderung an den ganzen Clan. Sie konferiert mit anderen Clansmitgliedern auf der ganzen Welt über diese Lage und sucht überall nach Verbündeten. Hochrangige Toreador kommen in die Stadt, um sich an geheimgehaltenen Orten zu treffen und über das Problem, das der Clan Tremere darstellt, zu debattieren. Für den Narren Marie-Claude hat sie nur noch ein spöttisches Lächeln übrig, denn eines Nachts wird er feststellen, daß auch sie in der Gunst Francois Villons steht, eines Nachts wird er begreifen, daß sie, Arabelle Rieux, keine Poseuse ist, denn sie beherrscht die hohe Kunst der Intrige.

Die Ventrue

Mitglieder: Konrad von Babenberg, Alexander Imre von Szigety, Bettina Raimund, Rudolf Jelinek und andere außer Valerian

Offizielles Ziel: Politik und Ökonomie Wiens zum Wohle der Sterblichen sowie der Unsterblichen kontrollieren und in die richtigen Bahnen lenken.

Wahres Ziel: Ausreichend Einfluß anhäufen, um die Herrschaft der Tremere über Wien ins Wanken zu bringen, da-



mit einer der Ventrue wieder Prinz über die Stadt wird, um sie zum Wohle aller zu führen.

Man könnte meinen, die Blaublütigen schwelgten in herzzerreißender Wehmut über den Verlust der prachtvollen Kaiserzeiten und dem unvergleichlichen Flair der K.u.K.-Monarchie, doch weit gefehlt. Dies mag zwar auf den ein oder anderen Ventrue noch zutreffen, aber der Clan als ganzes hat sich schon lange von diesem Verlust erholt. Die Zeiten kaiserlicher Macht sind vorbei, und der Clan der Könige hat dies erstaunlich gut verwunden. Banken, Konzerne, landes- und weltweite Politik sind heute die Einflußgebiete der Ventrue. Das ist nicht zuletzt der Verdienst Konrads von Babenberg, der seinen Clan nicht nur in Wien führt. Er war es, der in den Wirren der Nachkriegsjahre alle Clanmitglieder unter seinem Banner einte und heute die Ventrue ganz Österreichs unter seiner Ägide versammelt hat.

Die Haltung des Haus und Clans Tremere, Ressourcen hauptsächlich nur als ein Mittel zum Zweck zu betrachten, nämlich um ihre arkanen Studien zu fördern, verschaffte dem Clan der Könige einen Einflußbereich, den sie dankend unter ihre Fittiche nahmen. Mit der finanziellen Macht kam auch bald der Einfluß auf die Politik der sterblichen Gesellschaft. Es waren die geflüsterten Worte der Blaublütigen in den richtigen Ohren, die Wien zum Sitz der UNIDO werden ließen, und sie hatten in der Planung und im Bau der UNO-City genauso ihre Finger im Spiel wie beim späteren Baubeginn der Donau-City. Der Clan der Ventrue mag über die Kainskinder in Wien nicht herrschen, aber seine Macht über die sterbliche Gesellschaft überflügelt die der Tremere. Eine Tatsache, die den Clan Ventrue problemlos zum zweitmächtigsten und -wichtigsten Clan Wiens macht.

Bei dieser Machtteilung, die Haus und Clan Tremere ohne größere Aufmerksamkeit hinnimmt, handelt es sich in der Tat um eine Art Gentlemen's Agreement, das zuerst zwischen Etrius und Valerian, später mit dessen Kind und Nachfolger Konrad von Babenberg geschlossen wurde. Etrius hat nicht vergessen, wer seinem Clan und ihm half, als die Tremere jede Nacht um ihr Dasein kämpfen mußten und Hilfe bitter nötig war. Es ist sein Dank an die Wiener Vertreter des Clans der Könige.

Es ist gerade diese ach so großzügige Geste, die Konrad von Babenberg bitter aufstößt. Sollen die Tremere doch versuchen, ihren Einfluß auf die sterbliche Gesellschaft geltend zu machen. Sie würden schon sehen, wie weit sie kämen. Der Babenberger beansprucht das Prestige, den Clan der Könige dahin gebracht zu haben, wo er jetzt ist, für sich allein (zugegeben, damit ist er gar nicht so im Unrecht.) Die arrogante Haltung der Tremere, die so tun, als hätte er alles nur ihrer Güte zu verdanken, paßt ihm da gar nicht.

Innerhalb seines Clans hat Konrad von Babenberg ausgezeichnete Arbeit geleistet und dabei nie sein persönliches Ziel, die Prinzenwürde Wiens, aus den Augen verloren. Er hat sich die Loyalität mancher Ventrue durch Blutsbande gesichert, deren Kinder und andere junge Clanmitglieder arbeiten in seinem Netz, ohne es zu wissen. Vor allem kennen nur die wenigsten den wahren Grund für seine Bemühungen. Seine Fähigkeit, jedem das erzählen zu können, was er hören will, hat dem Babenberger die Unterstützung zahlreicher mächtiger Ventrue Europas, unter anderem die Lady Annes aus London, die Gustav Breidensteins aus Berlin sowie die Vinzenz von Stalburgs aus Frankfurt am Main gesichert. Damit gelang es ihm fast beiläufig, die alten Wunden innerhalb des Clans zu heilen, die entstanden waren, als Gustav Breidenstein seine Vasallen gegen Wien marschieren ließ und sich Ventrue in einem eigentlich sinnlosen Krieg gegenüberstanden, um ihre Domänen zu schützen. So etwas sollte nicht mehr vorkommen. Darüber hinaus bemüht er sich seit einiger Zeit um Gehör beim Justikar des Clans Ventrue, den er ebenfalls für seine Pläne mit Wien benötigt.

Die Ravnos

Mitglieder: Alle Ravnos, die zufällig in die Stadt kommen.

Offizielles Ziel: Keine Sorgen, wir sind rein zufällig hier. Nur auf der Durchreise. Sind gleich wieder weg!

Wahres Ziel: Den Hexenmeistern so viele Unannehmlichkeiten wie nur möglich bereiten. Wenn sich die Möglichkeit bietet, einen Ahn der Hexenmeister vernichten und vielleicht den ein oder anderen weiggeladenen Gegenstand entwenden, um ihn zu zerstören.

Der Clan der Gaukler und Trickser litt wie kaum ein anderer in Wien. Wenn sie in die Stadt kommen, schwindet ihr ausgelassenes Gelächter und weicht einer ernsten, sorgenvollen und oft auch zornigen Miene. In der Stadt der Tremere hatten die Ravnos selten etwas zu lachen. Vorurteile, Mißtrauen, Argwohn bis hin zu purem Haß schlugen ihnen entgegen, wo immer sie waren, wann immer sie kamen. Zugegeben, sie haben den Herren der Stadt geringfügigen Ärger bereitet, und die Tremere schlugen gleich mit unglaublicher Härte zurück. Groß ist die Zahl derer, die durch die Hände der Hexenmeister den endgültigen Tod fanden. Mit der Verfolgung und den Vernichtungen erstarb ihr Lachen. Doch so sehr sich die Tremere bemühten, mit ihren Greueltaten die Zigeuner zu verschrecken, sie zu verjagen, umso mehr kamen. Diese Lektion haben die Hexenmeister bis heute nicht gerlernt: Vernichten sie einen von ihnen oder jagen ihn aus der Stadt, tauchen Dutzende aus der Dunkelheit auf, um alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Die Ravnos kommen allen Widerständen zum Trotz immer wieder nach Wien. Sie lassen sich nicht verschrecken und schon gar nicht verjagen. Ihre Übergriffe wurden in den vergangenen Jahren immer dreister, und manch einer beginnt sich zu fragen, wann sie versuchen werden, in das Gildehaus einzubrechen. Oder waren sie vielleicht schon drin? Sicherlich würde niemand davon erfahren, die Tre-



mere würden diese Schwäche nie zugeben. Aber es würde ihren Haß auf die Zigeuner erklären.

Die grausame Politik der Tremere gegenüber den Ravnos hatte zumindest ein Ergebnis; die Ravnos kommen nicht mehr, um zu unterhalten. Es scheint eher, als haben sie den Hexenmeistern den Krieg erklärt. Auch wenn dies nicht auf alle zutreffen mag, so werden die meisten von ihnen doch nur aus zwei Gründen nach Wien getrieben, um die Tremere von ihrem Besitz zu erleichtern und um zu töten.

Die Vedunia und ihre Verbündeten

Konrad von Babenberg liegt gar nicht so falsch mit seiner Vermutung, hinter der Ökobewegung stehe eine größere Macht. Allerdings glaubt er in ihrem Wirken eher die Handschrift des Clans Gangrel zu erkennen, was sich nur zu einem geringen Teil mit der Wahrheit deckt. Die Vedunia war es, die die Ökobewegung in der Vergangenheit immer wieder als Deckmantel für ihre Aktionen benutzte. Ohne das Wirken der Magi gäbe es so etwas wie ein Ökobewegung wahrscheinlich gar nicht. Sandra Maurer ist dort immer noch aktives Mitglied. Hier war es auch, wo der Meistermagus Cedrick zum ersten Mal auf die engagierte Biologiestudentin aufmerksam wurde und schließlich die Umstände herbeiführte, die in ihrem Erwachen endeten.

Neben diesen Schläfern ist es in der Tat der Clan Gangrel, der der Vedunia zur Seite steht. Ein Gros des Clans lebte lange Zeit isoliert in den unberührten Alpen, aber mit dem Ski-Tourismus und den Extrembergsteigern wurde ihre Ruhe gestört. Nachdem sie aus den erstickenden, schnell wachsenden Städten geflohen waren, sahen sie ihre Domänen wieder gefährdet, doch mußten sie hilflos danebenstehen, wollten sie die Maskerade nicht gefährden. Die Ahnen des Clans sind meist mürrische Einzelgänger, deren Zorn ob ihrer immer wieder schwindenden Domänen über Jahrhunderte genährt worden ist. Manche von ihnen sind derart degeneriert, daß sie nicht nur im Aussehen wilden Tieren gleichen. Die jüngeren Clanmitglieder haben hier und da den Kampf aufgenommen. Vereinzelt schlossen sie sich Gruppen von Umweltschützern an, die die Natürlichkeit der geldträchtigen Skigebiete bewahren wollten. Doch auch sie müssen langsam einsehen, daß sie auf verlorenem Posten kämpfen, denn die Macht des Kapitals schlägt die Vernunft. Sie alle spüren, wie das Land stirbt, das sie geboren hat. Sie alle sind verzweifelt, und langsam stirbt auch ihre Hoffnung, und das macht sie zornig. Ein Zorn, der sie jeder Zeit in eine tödliche Raserei reißen kann.

Wäre Cedrick nicht, der Clan Gangrel bestünde immer noch aus Einzelgängern, die nach und nach ihrer Heimat geflohen, aus Verzweiflung in Starre gefallen wären oder sich der wilden Raserei hingegeben hätten, die über kurz oder lang auch ihre endgültige Vernichtung herbeigeführt

hätte. Aber der Verbena suchte die Ahnen des Clans auf, sprach mit ihnen über ein Ziel, auf das sie ihren Zorn richten könnten, und überzeugte sie. Die Ahnen wiederum riefen ihre Kinder und Kindeskinder zu sich, um ihnen zu berichten, ihnen ein Ziel und Hoffnung oder wenigstens eine Möglichkeit, ehrhaft zu sterben, zu geben. Jetzt sammelt sich der Clan Gangrel, um in einer selten dagewesenen Einheit in die Schlacht zu ziehen, und die Gerüchte mehren sich, daß zahlreiche Clanmitglieder aus dem Osten zu ihnen stoßen. Es soll sich um die Kinder Arnulfs handeln; alte Gangrel aus Transsylvanien, die sich noch einer Zeit erinnern, als die verfluchten Hexenmeister in perversen Ritualen aus ihren Brüdern die Gargylen schufen. Selbst Mitru der Jäger soll unter ihnen sein.

Abgesehen von diesen recht potenten Verbündeten steht die Vedunia ziemlich allein da. Ihre Kontakte unter den Schläfern sind kaum ausreichend, um sie über die sterbliche Gesellschaft informiert zu halten. Die Gangrel an sich mieden die Stadt zu lange. Die einzige, die noch in Wien ist, Alexandra Thurnherr, hält sich ziemlich bedeckt, so daß der Vedunia nur sehr spärliche Informationen über die Vampire der Domäne zur Verfügung stehen. Dieser frappante Mangel an Wissen ist wahrscheinlich die größte Schwäche der Kabala. Eine Schwäche, die sie wohl auch durch ihre starke Kampfkraft nicht wettmachen können. Wenn man den Feind nicht kennt, ist der Krieg schnell verloren, und leider wissen sie erschreckend wenig über die Tremere und ihre Kräfte sowie ihre Verbündeten. Um genau zu sein, stützt sich ihr „Wissen" auf den Vermutungen und Aussagen der Gangrel-Ahnen.

Alles, was die Magi um Cedrick wissen, ist, daß sie den Knoten auf dem Leopoldsberg an sich reißen müssen. Dieser mächtige Ort wird von den untoten Magi, die sich selbst die Tremere nennen, kontrolliert. Fällt dieser Knoten wieder in Besitz der Traditionsmagi (beziehungsweise der Verbena, wenn es nach Cedrick geht), so haben die mächtigen Rituale, die über Wien liegen und allem die Lebensenergie (Quintessenz) entziehen, ein Ende. Darüber hinaus würde damit der Schutz der untoten Scharlatane zusammenbrechen. Sie wären verletzlicher denn je. Damit wissen die Magi der Vedunia zwar mehr über die magischen Schutzriten der Tremere als jeder andere ihrer Feinde, aber das ist leider auch schon alles.

Die Verräter, wie Cedrick die Magi um Steininger bezeichnet, haben sich bisher als unüberwindbare Gegenspieler erwiesen, die alles in ihrer Macht stehende getan haben, um die Riten der Tremere und den Leopoldsberg zu schützen. Cedrick ist nun bemüht, Meister des Heiligen Chores für seinen Kampf zu gewinnen, denn ihre Meisterschaft der Sphäre des Kerns könnte ein entscheidender Trumpf in der Rückgewinnung des Knotens sein. Darüber hinaus hat er Nathalie Berger und Sandra Maurer (zwei Jünger, die er am ehesten entbehren kann) angewiesen, nach Vampiren in Wien Ausschau zu halten, um diese kennenzulernen und eventuell Kontakte zu knüpfen, die ihnen mehr über ihre Gegner berichten könnten.

Das Ziel ist Einheit - Die technokratische Union

In den Schatten der Dämmerung, verborgen selbst vor den Augen der mächtigsten Ahnen, lauert eine Gefahr, deren Ausmaß kaum einem Unsterblichen bewußt ist. Wie sollte sie auch? Immerhin gehören waffenstrotzende Terminatoren und Männer in Schwarz in die Welt der Science Fiction-Romane oder vielleicht auf die Leinwand der Kinosäle, aber mit der Realität dort draußen vor der Tür hat das alles nichts zu tun. Tja, weit gefehlt, und das Schöne ist, es kommt noch schlimmer. George Orwell wäre überrascht gewesen, hätte er gewußt, wie nah er an der Wahrheit lag.

Wenn ein Vampir an einen Magus denkt, schwebt ihm eher ein noch atmender Tremereverschnitt in albernen Roben und mit viel Brimborium vor als ein Mann in Schwarz, der mit seiner 45er lasergelenkte Explosivmunition auf die „Realitätsabweichler" feuert. Zugegeben, dem durchschnittlichen Magus kommt dafür eher ein Bela Lugosi oder Gary Oldman in den Sinn, wenn er an Vampire denkt. Das liegt vor allem daran, daß es beide übernatürliche Gruppen geschafft haben, einen fast undurchdringlichen Schleier aus Fehlinformationen und Halbwahrheiten um ihre Existenzen zu weben, damit sie vor den Augen der Menschen ihre Kriege führen können, und dieser Schleier ist es, der sie auch voreinander verbirgt, so daß ein Magus nichts genaues über Vampire weiß und umgekehrt.

Ja, auch die Magi führen ihren Krieg gegeneinander. Nur geht es dabei nicht darum, wer am Ende noch steht, während die Welt in Trümmern liegt. Der Erleuchtungskrieg ist ein Krieg der Ideale und der Utopien. Die Fraktion, die gewinnt, darf am Ende die Welt nach ihrem Bild formen, und im Augenblick scheint es die Technokratie zu sein, die die besten Karten hat. Vernunft und Aufklärung sind auf ihrer Seite. Ihre Form der Magick, nämlich die Technik, wird allgemein nicht als solche anerkannt, d. h. sie haben die Realität schon ein gutes Stück ihrem Ideal angepaßt. In der Gesellschaft der Sterblichen sind sie am einflußreichsten und ihre technischen Errungenschaften, die sie in ihren Horizontkonstrukten horten, sind den irdischen um mindestens einhundert Jahre voraus. Klingt schon ganz gut, reicht aber noch lange nicht, den Erleuchtungskrieg zu gewinnen.

Oleg Vucak, Leiter des Wiener Symposiums, ist sich erschreckenderweise bewußt über die Existenz der Vampire und insbesondere der Tremere. Ihre Anwesenheit und Macht in Wien ist für einen begabten Magus eindeutig spürbar. Die Technokratie als ganzes war sich nie so einig, wie man mit diesen Realitätsabweichlern verfahren sollte. Im Laufe der Jahrhunderte gab es erbitterte und gnadenlose Auseinandersetzungen ebenso wie *Allianzen und* Bündnisse. In einem Punkt ist man sich jedoch einig; früher oder später müssen die Tremere ebenso wie alle anderen Vampire verschwinden. Sie passen einfach nicht in das

aufgeklärte Weltbild, das die Technokratie schaffen will. Da wir hier von Leuten sprechen, die die Realität ihrem Willen unterwerfen und sie formen können, ist dies ein ziemlich entsetzliches Ziel für alle Vampire. Wüßten sie davon, hätte die Technokratie mit Sicherheit einen sehr viel schwereren Stand.

Vucak und alle, die unter ihm arbeiten, streben genau dieses Ziel an. Langsam und in Jahrhunderte langer Planung formen sie die Realität, um die Vampire eines Tages (oder Nachts) einfach vom Erdboden verschwinden zu lassen. Vucak fürchtet, die Tremere könnten die einzigen sein, die diesen Plan durchschauen und sich der Technokratie in den Weg stellen würden. Ihre Form der Magick ist in seinen Augen zwar zu nichts besserem als einfacher Scharlatanerie degeneriert, doch gibt sie ihnen einen Trumpf in die Hand, den all die anderen Vampire nicht besitzen. Zu allem Überfluß sind sie in der Ausübung ihrer als Thaumaturgie bekannten Kräfte nicht einmal den so sorgfältig gestalteten Gesetzen der Realität unterworfen. Sie brauchen das Paradox nicht zu fürchten, das selbst den ein oder anderen unvorsichtigen Magus der Technokratie schon zur Strecke gebracht hat. Die Frage, warum das so ist, quält Vucak am meisten.

Für ihn ist es zweifellos notwendig, mehr über diese Kräfte zu erfahren, doch dieses Unterfangen gestaltet sich schwieriger, als er in seiner Planungphase angenommen hatte. Er verspürt regelrechten Zorn, wenn er an die Dominanz und Präsenz der Tremere im 1. Bezirk denkt und weiß, daß er dieser Macht aus irgendwelchen Gründen hilflos gegenüber steht. Verdammt viel Kanonenfutter wurde bereits in dem schon an Verzweiflung grenzenden Versuch verschleudert, dem 1. Bezirk seine Geheimnisse zu entreißen. Der Informationsfluß, den die Technokratie von ihrem Kontakt innerhalb der Tremere erhält, ist eher dünn und basiert zudem auf gegenseitigem Austausch, was den Leiter des Symposiums zu der Annahme führt, daß sie von Kato ebenso viele Falschinformationen erhalten wie er von ihnen. Vucak ist ein Mann, der wenig Wert auf Subtilität legt, deshalb spielt er mit dem Gedanken, dem Komitee für Öffentlichkeitsarbeit den Befehl zu geben, jeden Tremere, dessen es habhaft werden kann, festzusetzen, um die Gefangenen später zu befragen und ihre Kräfte besser kennenzulernen. Nur so kann er noch ein paar Unbekannte in seiner Statistik beseitigen. Auf der anderen Seite ist ihm durchaus bewußt, daß ihn dieser Schritt in eine offene Konfrontation mit den Tremere führen kann, wenn den unsterblichen Scharlatanen dadurch die Fronten bewußt werden. Das würde genau die Umstände herbeiführen, vor denen sich Vucak insgeheim fürchtet.

Eine weitere Schwäche der Technokratie ist die Tatsache, daß sie aus fünf Konventen besteht, deren Ziele zwar ähnlich, aber sicher nicht gleich sind. Gerade das Komitee für Öffentlichkeitsarbeit muß dies immer wieder feststellen, wenn Befehle von verschiedenen Mitgliedern des Symposiums bei ihm eintreffen, die deutlich die verschiedenen Ziele darlegen. Allerdings gehört man nicht zu einem solchen Amalgam, um Fragen über die Politik der Technokratie zu stellen, und die meisten seiner Mitglieder werden dies auch um jeden Preis vermeiden. Sie sind da, um Befehle auszuführen. Wer sie hinterfragt, wird zwecks einer Umerziehung in ein Horizontkonstrukt geschickt, und der Gedanke daran allein genügt, die meisten davon abzuhalten. Lediglich Frauke Pongratz beginnt, sich die eine oder andere Frage zu stellen, doch sie hütet sich, diese zu formulieren. Und das gerade jetzt mit allem Eifer, denn erst vor einer Woche erhielt sie eine strenge Verwarnung, weil ihr Observationsbericht nicht dem Symposium vorlag. Dabei war sie sich noch ganz sicher, ihn eingereicht zu haben, vor allem, weil darin vermerkt war, daß Herr Weiß in jüngster Vergangenheit häufiger den 1. Bezirk aufgesucht hat. Aber nachdem ihr Bericht auf so unerklärliche Weise verschwunden war, hielt sie es für klüger, die Verwarnung hinzunehmen und die ganze Angelegenheit auf sich beruhen zu lassen.

Das Schicksal in Händen - Der Römer

Changes, it seems
Have become too much for me to take
Lying awake
Thinking about the mistakes I've made
Wonder if I could
Ever turn back the hands of time

— Shock Therapy, *Violent Memories*

Einst gehörte Valerian zu den stolzen Ventrue-Feldherren des Römischen Imperiums. Angefüllt mit Tatendrang und Idealen waren es Männer wie er, die dem Imperium und damit dem Clan Ventrue zu seiner Größe verhalfen. Es waren ihre Legionen, die das Reich schufen. Als Sterblicher kämpfte er im 1. Punischen Krieg und empfing den Kuß. Als Unsterblicher kehrte er Jahre später zurück, um in den Reihen derer zu kämpfen, die Karthago schliffen. Camilla, Balthazar, Mithras. Er kannte sie, genau wie er viele große Männer kennengelernt hatte, von deren Dasein heute höchstens noch schwache Erinnerungen und Staub zeugen. Valerian lebte in der Ewigen Stadt und war Mitglied im Ewigen Senat. Doch der Sturz Roms hat ihn gelehrt, daß nichts ewig ist. Es war Arroganz und fast schon tödliche Blasiertheit, die sie glauben ließen, ihr Werk wäre für die Ewigkeit bestimmt. Aber es kam der Fall, und mit ihm kam die Finsternis über die Welt.

Selbst in die Stadt, die er mit eigenen Händen bauen half, Vindobona, verfolgten ihn die Feinde Roms, und jahrhundertelang rang er mit den Brujah, den Lasombra und den Tzimisce in einem Krieg, den manche Kainiten vielleicht den Dschihad nennen, doch Valerian sah viel zu oft niederträchtigere und ganz und gar nicht edle Gründe hinter den Kulissen der Tragödien, die sich immer wieder vor seinen unsterblichen Augen abspielten. Irgendwann war alles gleich. Es wurden die selben Dialoge, die selben

Handlungen, die selben Szenen. Nur die Darsteller, deren Gesichter im Lauf der Zeit verblaßten, änderten sich dann und wann.

Valerian erinnert sich heute nicht mehr an die Nacht, in der die Wehmut von seinem Herz Besitz ergriff. Sein Leben und sein Dasein verschwammen in den Erinnerungen der Jahrhunderte, so daß er heute nicht einmal mehr mit Sicherheit sagen kann, wann er den Kuß empfing, geschweige denn, was er all die Jahre hindurch getan hat. Oft fällt es ihm sogar schwer, sich an die vorhergehende Nacht zu erinnern. Schlimmer noch als Langeweile und Tristesse plagte ihn sein Gewissen. Oft hatte er sich gefragt, was ein Monster wie er der Welt Gutes bringen könnte, und keine zufriedenstellende Antwort gefunden. Irgendwann hatte er gemerkt, daß nur der Tod sein ständiger Begleiter war, die einzige Konstante in dieser Welt, und er wurde mit ihm per Du.

Der Römer hatte gehofft, alles würde sich ändern, als er dem Ruf seines Herzens gen Osten folgte, und er sich nach so vielen vergangenen Jahren wieder denen anschloß, die mit ihm in der Ewigen Stadt gelebt hatten. Valerian wurde Mitglied der Inconnu, doch brachte ihm dieser Schritt nicht die Erlösung, die er so sehr herbeigesehnt hatte. Er machte alles nur noch schlimmer. Die letzten Augenblikke des Glücks, die ihm geblieben waren, entschwanden wie Wasser, das man in Händen hält, als sein Durst verebbte, und ihn schließlich allein der Gedanke, sich von Blut zu nähren, anwiderte. Darüber hinaus mußte er erkennen und letztlich akzeptieren, daß man ihn wegen seiner langen Freundschaft mit Etrius gerufen hatte. Valerian kam es vor, als wäre er gezwungen worden, seinen alten Freund nun jede Nacht zu verraten, und er zog sich innerlich verletzt und leer in die Abgeschiedenheit zurück. Selbst ihn, der so alt und mächtig war, konnte man wie eine Marionette benutzen. Aber er wehrte sich gegen die Einflüsterungen seiner neuen „Freunde“ und gab sich der Einsamkeit und Ruhe hin.

In den folgenden zwei Jahrhunderten bekamen den Römer nur wenige zu Gesicht. Er sprach lediglich mit Etrius seinem alten Freund, um ihm Rat zu geben oder wenigstens dessen Sorgen mit ihm zu teilen, mit Konrad von Babenberg seinem Kind und mit seinen beiden treuen Gefolgsleuten Cornelius und Flavius, Wegbegleiter seit Jahrtausenden. Oft schlief er mehrere Nächte oder gar Wochen hindurch, doch ließ er es nicht zu, daß er für lange Zeit in Starre fallen würde, da er insgeheim fürchtete, nie wieder daraus zu erwachen. Die Einsamkeit nagte an seinem Verstand, aber er weigerte sich beharrlich, seine Zuflucht zu verlassen.

Aber die Zeiten haben sich geändert. Valerian spürt den Wandel, der wie ein Damoklesschwert über allem hängt, und er fragt sich, ob er diesem Wandel gewachsen ist, ob er Mut und Kraft schöpfen kann, um in ein weiteres Jahrtausend zu schreitern, was auch immer es bringen mag. In diesen Nächten, in denen er seinen alten Wegbegleiter,





Gevatter Tod, überall lauern sieht, verläßt er seine Zuflucht. Er sehnt sich nach Gesellschaft, nach Gesprächen, nach dem Austausch von Meinungen, Philosophien und Idealen. Sein Verstand schreit förmlich danach, und er weiß auch, daß er sie bitter nötig hat, wenn er nicht dem Wahnsinn verfallen will. Aber er fürchtet sich auch davor. Er fürchtet, der Tod könne die holen, die ihm etwas bedeuten, und ihn so nur noch mehr verletzen. Er fürchtet, andere könnten in seine Seele schauen, wie er es kann, und würden darin nur Verrat und Mord erkennen. Aus diesem Grund umgibt sich der Römer mit einem mächtigen Schleier, der es unmöglich macht, seine Gedanken zu lesen, und die Erinnerung an die Züge seines Gesichtes schnell verblassen läßt.

Wenn Valerian sich der unheimlichen Präsenz des Vorsintflutlichen nähert, fragt er sich, ob er damals einen schwerwiegenden Fehler begangen hat, als er dem Clan Tremere seinen Schutz und den seines eigenen Clans zusicherte. Diese düsteren Gedanken verdrängt er meist, indem er an Etrius denkt, und hofft, daß nicht alles so schlimm wird, wie es gerade aussieht.

Auch wenn der Römer damit begonnen hat, wieder durch die Straßen seiner Stadt zu wandeln, so sind doch die Kontakte zu anderen, seien sie nun sterblich oder unsterblich, sehr gering. Ihm fehlt ein Ziel und vielleicht auch der Mut, ein solches erneut zu suchen. Er spürt die Dämmerung großer Veränderungen und ist unsicher, ob er sich ihnen noch einmal anpassen kann oder ob es ohnehin die letzten sind. Von dem Weg, den Valerian einschlägt, hängt vieles ab. Alles tanzt auf des Messers Schneide, und des Römers Wehmut hällt alles in ihrem Bann. Er ist in der Tat der Würgeengel der Melancholie.

Andere Einflüsse

Man kann bestimmt vieles über Wien sagen, aber ganz sicher nicht, daß die Stadt im Vakuum existiert. Die ehrwürdig erhabene Kaiserstadt steht im Mittelpunkt manch eines Konfliktes, denn hier ist die Trutzburg des Diableristen Tremere und seiner Bastarde. Manch ein Kainit blickt mit haßerfüllten Augen gen Wien und sinnt auf Rache, doch die meisten ergreift lediglich ein kalter Schauer, wenn sie an die Stadt denken; die unmittelbare Nähe eines Vorsintflutlichen versetzt viele in Furcht. Zahlreiche gerade jüngere Kainskinder haben nicht den Mut, die Stadt der Hexenmeister aufzusuchen. Aber fast jeder ist an den Geschehnissen hier interessiert. Es gibt kaum eine Stadt, kaum einen Clan und kaum einen Vorsintflutlichen um den sich mehr Gerüchte ranken.

Wenn es so etwas wie Verlierer in den Konflikten um Wien gibt, sind es mit Sicherheit die Garou. Mit der Ankunft des Haus und Clans Tremere entbrannte ein Krieg, von dem die meisten anderen Kainskinder nichts wissen. Jedoch können sie sich in seinem Ausgang ein wenig sicherer fühlen, denn Übergriffe durch die Wolflinge müssen sie heute nicht mehr fürchten. In dem Verlangen nach

Vis führten die Tremere erbitterte und blutige Schlachten um die Caerns der Wolflinge. Im Laufe der Jahre unterlagen diese den Hexenmeistern, denn selbst im Umbra erwiesen sich diese Vampire als gefährliche Gegner, oder es war den Garou gar unmöglich, aus dem Umbra zu treten, um die ruhenden Vampire bei Tage zu attackieren. Heute gibt es nicht einmal mehr ein paar Knochenbeißer in den Straßen der Stadt, geschweige denn ein Rudel der Nachfahren des Fenris oder der Schattenlords, die scheinbar vor einer Ewigkeit noch um die Kontrolle des Caerns auf dem Leopoldsberg rangen. Rücksichtslos und effektiv haben die Ahnen des Clans Tremere alle Wolflinge in Wien und Umgebung ausgerottet. Folgende Übergriffe wurden ebenso effektiv abgewehrt, bis die Garou sich gezwungen sahen, Wien als verloren zu betrachten.

Trotz seines vielfach angesprochenen Sonderweges ist Wien selbstverständlich eine Stadt der Camarilla. Mehr noch sie beherbergt eines der Kainskinder, die an ihrer Gründung maßgeblich beteiligt waren: Etrius, der nächtliche Herr der Donaumetropole. Dennoch beherrschen die Ahnen der anderen Clans gemischte Gefühle, wenn sie an die Stadt denken. Mißtrauen und Argwohn schlagen Haus und Clan Tremere von ihrer Seite entgegen und ziehen neue Risse in ein schon brüchiges Fundament. Gerüchte, die Hexenmeister würden seit kurzem auf jeden jagt machen, der in der Kunst der Thaumaturgie bewandert sei, haben den Inneren Zirkel der Camarilla in Aufruhr versetzt. Die Tremere weisen diese Anschuldigungen weit von sich und deuten auf die 6. Tradition, die sie als Gründerclan selbstverständlich nicht brechen würden. Man ist geneigt, ihnen zu glauben, denn man will die sorgfältig konstruierte Gemeinschaft nicht gefährden. Überhaupt scheint der Wahlspruch „Besser mit ihnen als gegen sie" symptomatisch für den Umgang der anderen Clans mit den Tremere zu sein.

Die Camarilla stellt zur Zeit die geringsten Sorge dar, die Etrius plagt. Dies könnte sich in naher Zukunft schlagartig ändern. Wenn der Spieler seine Pläne in die Tat umsetzt, wird die 1. Tradition auf dem Spiel stehen, und die Ahnen der Camarilla erinnern sich voll Entsetzen und Schmerzen daran, was dies heißt, denn viele von ihnen kannten die Feuer der Inquisition. Hier ist nicht Amerika, wo man beim Gedanken an Vampire geneigt ist, das Bild von Tom Cruise, Brad Pitt oder Gary Oldman vor Augen zu haben. Hier ist Europa - und mehr noch: wie jeder Wiener versichern wird, „drei Schritt östlich von der Stadtgrenze beginnt der Balkan." Dort leben die Menschen schon seit Jahrhunderten mit den Unholden, und dort wurde einst der Krieg zwischen Clan Tremere und Clan Tzimisce auf dem Rücken der Bevölkerung ausgetragen. Vampire sind hier mehr als bloße Mythen und Legenden, und ein Bruch der 1. Tradition könnte in der Tat die Feuer der Inquisition neu entflammen. Deshalb steht die Chance nicht schlecht, daß selbst bei einer geringen Bedrohung dieser, die Justikare erscheinen, um die Situation in den Griff zu bekommen. Eine Tatsache, mit der Konrad von Babenberg rechnet.

Seitens des Sabbat gab es manch eine Gotcha-Partie gegen bestimmte Ahnen Wiens, und obwohl diese von bitteren Fehlschlägen begleitet wurden, werden sie wohl kaum abbrechen, denn zu verlockend ist die Aussicht, wirklich mächtige Vitae zu erlangen. Die Sekte als solche hat nie einen Versuch unternommen, die Stadt zu übernehmen. Ihre Stellung in Europa ist dazu viel zu brüchig. Die Führer des Sabbat wissen, daß eine Belagerung Wiens nahezu ohne Aussicht auf Erfolg ist. Der Versuch allein würde sie lediglich wertvolle Ressourcen kosten, die es der Camarilla einfacher machen würden, die Wurzeln des Sabbat in Europa ganz auszurotten. Dies ist zumindest die derzeitige Meinung. Würden die Tzimisce mehr Führungspositionen unter sich vereinen, könnte das anders aussehen, aber zur Zeit ist es der Clan Lasombra, der das Sagen hat.

Natürlich hat man immer wieder versucht, Spione nach Wien einzuschleusen oder Kainskinder der Stadt für die eigene Sache zu gewinnen, doch auch diese Operationen werden von harten Rückschlägen überschattet - was dazu führt, daß der Sabbat nur sehr ungenaue Informationen über die Stadt und seine unsterbliche Bevölkerung besitzt. Ein weiteres Problem stellen die Tremere der Sekte dar. Sie helfen ihren Verbündeten zwar entschlossen und scheinbar fast freudig, gegen Mitglieder ihres eigenen Clans in der Camarilla vorzugehen, und sind dabei dank ihrer thaumaturgischen Kräfte auch von unschätzbarem Wert, doch weigern sie sich beharrlich in das Herz ihres Clans vorzudringen. Lediglich eine Person, weiß um die meisten Kainskinder und Klüngel, um die Intrigen und die Schutzwälle der Donaumetropole. Man munkelt sie bereite im Geheimen tatsächlich einen Sturm auf Wien. Es ist eine rücksichtslose Toreador, die eine steile Karriere im Sabbat hinter sich hat und heute der Sekte als Priscus in Europa dient. Für die meisten Mitglieder der Sekte ist ihre Identität jedoch ein Mysterium, was manche darauf schließen läßt, daß sie mächtige Feinde außerhalb des Sabbat hat. Man weiß, daß sie sich häufig in Madrid, Amsterdam und im Schwarzwald aufhält, und man nennt sie hinter ihrem Rücken leicht spöttisch die Prinzessin, weil sie zweifellos zu Lebzeiten eine spanische Adlige war, geht ihr allerdings lieber aus dem Weg und erregt schon gar nicht ihren Zorn, da sie ohne Zweifel neben Erzbischof Ambrosio Luis Moncada zu den mächtigsten und einflußreichsten Mitgliedern der Sekte in Europa zählt.

Instrumental hinter den meisten Angriffen der Gotcha-Partien ist eine enigmatischere Gruppe, die die Diablerie und den Aufstieg der Tremere zu einem Clan bestenfalls als widerwärtig bezeichnen würde, die echte Schwarze Hand. Die Hand beobachtet jeden Schritt der Tremere so sorgfältig wie möglich, doch ist ihr Spion in Wien vor kurzem verschwunden, und nun müssen sie fürchten, die Tremere könnten über ihre Existenz und Ziele mehr erfahren, als ihnen lieb sein kann. Die Mitglieder der Hand haben

in den Hexenmeistern schon lange eine ernste Gefahr erkannt, da sie die Camarilla ebenso als Figur in einem komplizierten Spiel nutzen wie sie selbst. Sie wissen, daß die Tremere nicht zögern würden, jeden aus dem Weg zu räumen, wenn er eine Bedrohung für sie darstellt, selbst wenn es ganze Clans wie die Toreador, die Ventrue oder die Nosferatu sein sollten. Die Hand zeichnet sich für eine Vielzahl von Gerüchten verantwortlich, die über Haus und Clan Tremere im Umlauf sind. Sie schürt Argwohn und Mißtrauen und versucht, die Tremere bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu schwächen, sei dies durch Betrug, Erpressung oder Mord, denn ihnen ist bewußt, daß am Ende einer fallen wird; entweder die Tremere oder die Hand.

Neben den Tzimisce beherbergt der Balkan noch eine weitere Bedrohung, derer sich selbst Etrius nicht so ganz bewußt ist. Bestehend aus manchen der mächtigsten Kainiten, die überhaupt noch existieren, sahen sie in Saulot ihre Hoffnung und ihre Erlösung. Er war nicht nur ihr Mentor und Freund, er war das Licht in der Finsternis, das jeder von ihnen zu erreichen suchte, ihre Inspiration. Er war der erste Vampir, der Golconda erreichte. In der ganzen Welt weckte seine Vernichtung diese erhabenen Methusalems aus ihrem tiefen Schlaf. Sie erwachten mit den größten Gefühlen der Furcht, und jeder wußte mit Sicherheit, was mit dem geschehen war, zu dem sie aufgeblickt hatten. Selbst für Tremere gab es keine Möglichkeit, die Diablerie geheim zu halten, nicht vor ihnen. Im neugeschaffenen Clan Tremere sahen sie ein Bedrohung, die der Gehennas gleichkam, und es kam zu einem der wenigen Treffen, in denen alle Mitglieder der Inconnu zusammen kamen.

Diese Zusammenkunft führte nicht nur dazu, daß aus dem losen Verbund der Methusalems eine erste richtige Organisation erwuchs, man erwählte auch eine Festung tief in den transsylvanischen Karpaten, die den Inconnu von da an als Basis ihrer Operationen und Koordination und als sichere Zufluchtsstätte dienen sollte. Gewaltige Rituale verbargen die alten Mauern der Burg vor den Augen aller und ließen sie in Vergessenheit geraten. Selbst aus den Analen der Geschichte verschwand das Wissen um diesen Ort, den die Inconnu wegen seiner Nähe zu der damaligen Trutzburg der Tremere, dem Gildehaus Ceoris, gewählt hatten. Hier warten sie und beobachten, jederzeit in der Lage, schnell und effektiv gegen die Tremere zu schlagen, sollten die Umstände solch drastische Handlungen erfordern.

Doch im Osten erhob sich eine Bedrohung, mit der weder die Tremere noch die Inconnu gerechnet hatten, die Eiserne Hexe erwachte aus der Starre und nahm das Land in Besitz, das ihr gehörte. Die Inconnu sehen nun Feinde auf beiden Seiten und beobachten weiterhin. Etrius hat durch die Hexe ein Gros seines Protektorates eingebüßt und Mittel freigegeben - sowohl in Personal als auch in anderen Ressourcen -, um Rußland zu untersuchen und den Kontakt mit den Gildehäusern wiederherzustellen, obgleich er heute nicht mehr glaubt, daß dieses Unterfangen auch nur geringe Aussicht auf Erfolg hat. Es ist einfach zu viel Zeit ins Land gegangen, in der die Armeen der Finsternis durch das Land streiften. Ob es Etrius mit seinen Bemühungen ernst ist oder ob er lediglich vorgibt, etwas zu unternehmen, werden wohl erst die Resultate zeigen.

Von fast allen Kainskindern unterschätzt und von vielen gar völlig als Relikt aus der Vergangenheit ignoriert, breitet sich eine weitere Gefahr über das nächtliche Wien aus: die Leopoldsgesellschaft. Nicht selten erreichten Berichte über magiebegabte Vampire aus Wien das Kloster des Heiligen Michael, das Hauptquartier der Leopoldsgesellschaft, was der Inquisition großer Grund zur Sorge war. Der letzte Großinquisitor kontaktierte das Hauptquartier und behauptete, wichtige Informationen in Bezug auf diese Vampire zu besitzen. Doch während des Telefonats brach die Leitung zusammen, und er verschwand. Nun befindet sich die Leopoldsgesellschaft in Wien in einem konstanten Zustand der Alarmbereitschaft, und Ingrid Bauer, eine verbitterte und humorlose Frau, die sich den Beinamen die Eiserne Jungfrau redlich verdient hat, wurde geschickt, um als neue Großinquisitorin die Vorfälle zu untersuchen. Bauer kann auf eine beeindruckende Karriere in der Gesellschaft zurückblicken. In ihrer Zeit pfählte sie 15 Individuen, von denen 14 tatsächlich Vampire waren. Sie hat nach einem Zensor geschickt, der die verbliebenen Mitglieder der Wiener Gesellschaft einer peinlichen Befragung unterziehen soll. Bauer hat keinen Hehl daraus gemacht, daß die Aufklärung der Vorkommnisse um das Verschwinden des letzten Großinquisitors oberste Priorität haben. Sie ist kalt, rücksichtslos, traut niemandem und wird von niemandem gemocht, was ihr ziemlich egal ist. Die Eiserne Jungfrau ist ganz sicher eine Gefahr, die nicht unterschätzt werden sollte, denn dieser Fehler könnte sich sehr wohl als tödlich erweisen, und sie ist sicher eine akutere Bedrohung als die Eiserne Hexe.

Andere Städte

Die Mitglieder des Hauses und Clans Tremere könnten sich keinen bedeutenderen Ort vorstellen als die Donaumetropole. In der ganzen Welt blicken sie nach Wien, nicht nur, wenn sich dort der Innere Zirkel trifft. Jede Entscheidung Etrius', die nach außen dringt, stößt auf aufmerksame Ohren. Fast alle Tremere versuchen, sich mit Wien gutzustellen, und Gerüchte über mögliche Bewegungen oder gar Worte des Vorsintflutlichen persönlich erreichen die Gildehäuser selbst in den entlegensten Winkeln der Welt mit einer fast beunruhigenden Geschwindigkeit. Andere gierige Augen beobachten jeden Fehltritt, jede Schwäche, jedes Zögern Etrius', denn sein Platz an der Seite Tremeres, wird von vielen Mitgliedern des Inneren Zirkels als größter Preis erachtet.

Neben den Tremere selbst gibt es eine Vielzahl anderer Kainskinder, darunter auch manch ein Prinz, die gerne Einfluß auf die Geschehnisse in der Stadt nehmen würden, doch verzweifelt feststellen mußten, daß sie nicht die geringste Chance haben, an dieser Bastion der Tremere zu rütteln. Einer der wenigen, die es je wagten, den Tremere in aller Öffentlichkeit die Stirn zu bieten, ist Gustav Breidenstein, der Prinz von Ostberlin, und Karl Schreckt erinnert sich noch schmerzhaft dieser Nächte. Doch ist dieser zu sehr mit den Unruhen in seiner eigenen Domäne beschäftigt, als daß er wirklich Zeit hätte, sich um die politischen Wirren an der Donau zu kümmern, auch wenn er Konrad von Babenberg seine Unterstützung zugesichert hat. Sollten sich die Dinge in Berlin endlich beruhigt haben, stünde er selbstverständlich mit allen ihm zu Gebote stehenden Mitteln auf der Seite seines Clans.

Der vermeintliche Ventrue-Prinz von Washington D. C., Marcus Vittel, achtet sehr aufmerksam auf alles, was in Wien geschieht - nicht zu unrecht, denn er hat viel vom Clan Tremere zu befürchten. Immerhin hätten die Hexenmeister selbst gerne die Kontrolle über die Hauptstadt der Vereinigten Staaten von Amerika zurück. Zur Zeit ist es eher das gesteigerte Interesse der Camarilla an Washington, das Vittel vor einem direkteren Vorgehen der Tremere schützt, und das weiß er auch. Der Lasombra schmiedet seine ganz eigenen Pläne für die Donaumetropole.

Nichtsdestotrotz nahm er vor kurzem an einer Direktoratssitzung des Clans Ventrue teil, die auf Anregung des Babenbergers von Vinzenz von Stalburg, dem Vertreter des Clans im Rat der Erstgeborenen in der Rhein-Main-Region, in Frankfurt am Main veranstaltet worden war. Auch Lady Anne als Vertreterin der britischen Ventrue sowie Gustav Breidenstein nahmen an dieser Sitzung teil. Man beschloß, das Chaos in Berlin zu einem baldigen Ende zu führen und zugunsten Breidensteins zu entscheiden. Wäre dieses Ziel erreicht, würde man sich um eine ausgedehntere Kontrolle in der ganzen Republik Österreich bemühen, was das Land schnell in einen Kriegsschauplatz nach dem Vorbild der Britischen Inseln, wo sich die Tremere schon lange mit dem Clan Ventrue messen, verwandeln könnte. Nur mit dem Unterschied, daß es diesmal die Ventrue sind, die den Tremere angestammte Einflußbereiche unterwandern und schließlich ihrem Zugriff entreißen wollen.

Francois Villon, der unumstrittene Toreador-Prinz von Paris, führte seinen Clan ebenso wie einst Breidenstein gegen die Tremere. Aber er mußte sich eingestehen, daß selbst er in all seiner Herrlichkeit nichts an den Machtverhältnissen an der Donau zugunsten seines Clans ändern konnte. Im Gegenteil die Toreador leiden heute unter einem Verbot, das es ihnen nicht erlaubt, sich politisch zu engagieren. Villon ist sich noch nicht ganz sicher, wie er mit dieser Schmach umgehen soll. Er weiß nicht, ob er noch einmal den Mut schöpfen kann, gegen Wien vorzugehen. Derzeit unterstützt er beide Fraktionen seines Clans in der Stadt, um zu sehen, welche sich als kompetenter erweisen wird. Selbstverständlich kann er sich von beiden zurückziehen, ohne Spuren zu hinterlaßen, und selbstverständlich wird er den Affront nicht vergessen, den die Tremere ihm und seinem Clan zugefügt haben. Er wartet nur auf den richtigen Zeitpunkt.

Obgleich die generelle Haltung der Giovanni gegenüber den Tremere von herablassender Arroganz geprägt ist, bemüht man sich doch um gute Beziehungen, obwohl die meisten Tremere ganz schnell merken, daß es den Nekromanten lediglich um die Kräfte der Thaumaturgie geht. Aber manch ein Hexenmeister zeigt ebenfalls ein reges Interesse an der Nekromantie, so daß es in der Vergangenheit zu manch lehrreichen Bündnissen kam. Pietro Giovanni, der Herr des Mausoleums in Venedig, ist in diesem Fall ein gutes Beispiel für die diplomatischen Fähigkeiten der Vampirfamilie. Seit geraumer Zeit unterhält er recht gute Beziehungen zu den Tremere Wiens. Beide Clans haben allerdings viel zu viele Gemeinsamkeiten, als daß man dabei von Freundschaft oder auch nur Vertrauen sprechen könnte. Es ist eher ein ungeschriebenes Gesetz, daß man dem Gegenüber so viele Informationen wie möglich entlockt, während man so wenig wie möglich preisgibt. Da beide Seiten dieses Arrangement kennen, funktioniert die Beziehung ganz gut. Die einzige Sorgen, die Pietro Giovanni plagen, sind Gerüchte, die Tremere würden bis zur heutigen Nacht einige Flüchtlinge des vernichteten Clans der Kappadozianer in ihren Gildehäusern verbergen, aber bisher konnte er keine Hinweise finden, die diese bestätigt hätten.

Wenn man sich die schiere Macht und Zahl der Widersacher des Haus und Clans Tremere vor Augen hält, drängt sich die Frage auf, warum der Clan immer noch existiert, obwohl er von allen Seiten her Anfeindungen ausgesetzt ist. Wie haben die Hexenmeister es geschafft, all die Jahrhunderte der Kriege zu überleben? Welches große Geheimnis hüten sie noch, das sie schützt und sie vor der endgültigen Vernichtung bewahrt? Nun, es ist ein Geheimnis, das bald gelüftet werden wird.







Kapitel Fünf: Geschichten in Wien

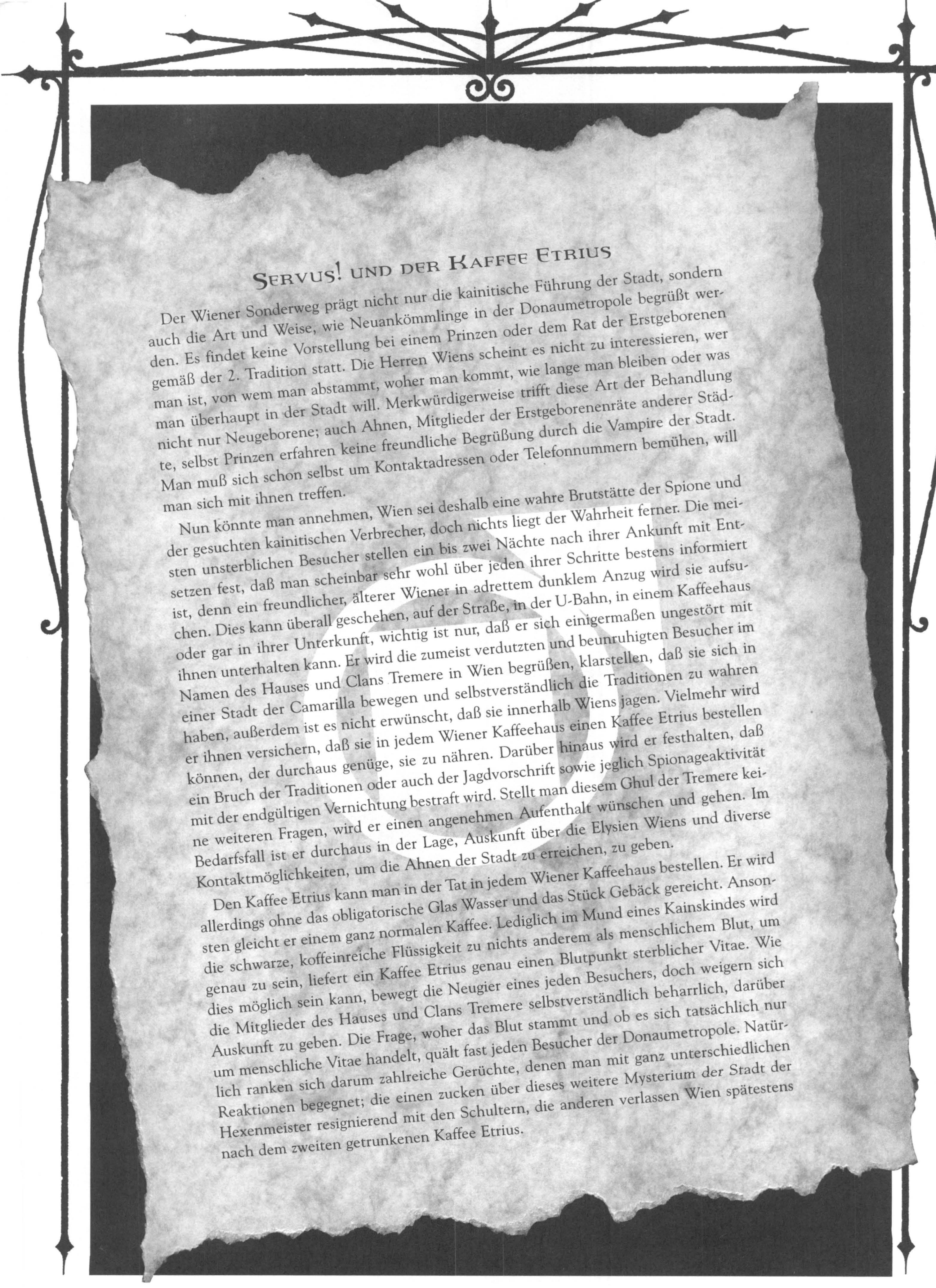
Durch mich gehts ein zur Stadt der Schmerzerkornen,
Durch mich gehts ein zur Qual für Ewigkeiten,
Durch mich gehts ein zum Volke der Verlornen.

— Dante, *Die Göttliche Komödie*

Wiener Blut bietet eine Fülle von Themen und Aufhängern für spannende Geschichten in der nächtlichen Donaumetropole. Die zornerfüllte Rache an den Hexenmeistern, die exzessiven Bälle der Toreador, die tödlichen Ränke der Ventrue, die allgegenwärtige Suche nach dem Sinn, der hilft, die Wehmut zu überwinden, und der Versuch, in einer Stadt zu überleben, die bereits in den Abgrund stürzt; all dies und mehr bietet Potential für zahllose Geschichten und Chroniken. Angst, Zorn, Hoffnungslosigkeit und Trauer beherrschen die Herzen und Gedanken der Wiener Bevölkerung. Es sind die Stimmungen, die die Erzählungen um die Trutzburg der Tremere prägen, und den Geist der Charaktere bedrängen, sie mit in den Strudel der Ereignisse reißen, die das nächtliche Dasein in einer untergehenden Stadt beherrschen.

Die vorangegangenen Kapitel bieten hoffentlich genügend Informationen, um Erzählungen in Wien zu inspirieren, doch möchten wir hier nun noch einige Grundgerüste vorstellen, die es Ihnen als Erzähler leicht machen sollen, abendfüllende Geschichten in Wien zu entwerfen, sie mit Ihrer ganz eigenen Note zu versehen, und Ihnen gleichzeitig erlauben, möglichst schnell in das Herz der Hexenmeister vorzudringen.

Im folgenden werden sieben Geschichten umrissen. Jede einzelne beleuchtet eine andere Facette des nächtlichen Daseins in der Donaumetropole. *Diabolische Absichten* thematisiert eine ganz andere Rache als die an den Hexenmeistern, nämlich im wesentlichen den immerwärenden Zorn der Brujah auf die Mitglieder des Clans der Könige. Sie bietet darüber hinaus einen einfachen Einstieg in die Wiener Kainskindergesellschaft und einen guten Ausgangspunkt für folgende Chroniken in der Stadt. *Das Böse im Spiegel* unterstreicht, daß nichts so ist, wie es auf den ersten Blick scheint, und macht die Charaktere einmal mehr zu Spielsteinen im ewigen Dschihad. *Zeugen der Vergangenheit* führt Ihre Spieler an ein Thema heran, über das von den Wiener Kainskindern gerne geschwiegen wird, nämlich dem Schicksal der ehemaligen Toreador-Ahnin Maria y Aragon, die auf so unerklärlichen Wegen aus Wien verschwunden ist. Die *Schatten in Grau* konfrontieren nichtsahnende Charaktere plötzlich mit der allgegenwärtigen Bedrohung durch die Technokratie, und in der Tat erlaubt diese Geschichte einen flüchtigen Blick auf die wahren Ziele und Machenschaften dieser Magi. *Mit meinen heißen Tränen* handelt von großen Gefühlen, und der Liebe zwischen einem Methusalem und einer Neugeborenen. *Der Sohn Tremeres* führt die Charaktere mitten in die Intrigen, die das Wiener Gildehaus beherrschen, und stellt dabei ihr Gewissen auf eine harte Probe. Letztlich gipfelt alles in einem *Wien in Flammen*, in dem die Spannungen explodieren und die Gewalt in den Straßen herrscht.



Servus! und der Kaffee Etrius

Der Wiener Sonderweg prägt nicht nur die kainitische Führung der Stadt, sondern auch die Art und Weise, wie Neuankömmlinge in der Donaumetropole begrüßt werden. Es findet keine Vorstellung bei einem Prinzen oder dem Rat der Erstgeborenen gemäß der 2. Tradition statt. Die Herren Wiens scheint es nicht zu interessieren, wer man ist, von wem man abstammt, woher man kommt, wie lange man bleiben oder was man überhaupt in der Stadt will. Merkwürdigerweise trifft diese Art der Behandlung nicht nur Neugeborene; auch Ahnen, Mitglieder der Erstgeborenenräte anderer Städte, selbst Prinzen erfahren keine freundliche Begrüßung durch die Vampire der Stadt. Man muß sich schon selbst um Kontaktadressen oder Telefonnummern bemühen, will man sich mit ihnen treffen.

Nun könnte man annehmen, Wien sei deshalb eine wahre Brutstätte der Spione und der gesuchten kainitischen Verbrecher, doch nichts liegt der Wahrheit ferner. Die meisten unsterblichen Besucher stellen ein bis zwei Nächte nach ihrer Ankunft mit Entsetzen fest, daß man scheinbar sehr wohl über jeden ihrer Schritte bestens informiert ist, denn ein freundlicher, älterer Wiener in adrettem dunklem Anzug wird sie aufsuchen. Dies kann überall geschehen, auf der Straße, in der U-Bahn, in einem Kaffeehaus oder gar in ihrer Unterkunft, wichtig ist nur, daß er sich einigermaßen ungestört mit ihnen unterhalten kann. Er wird die zumeist verdutzten und beunruhigten Besucher im Namen des Hauses und Clans Tremere in Wien begrüßen, klarstellen, daß sie sich in einer Stadt der Camarilla bewegen und selbstverständlich die Traditionen zu wahren haben, außerdem ist es nicht erwünscht, daß sie innerhalb Wiens jagen. Vielmehr wird er ihnen versichern, daß sie in jedem Wiener Kaffeehaus einen Kaffee Etrius bestellen können, der durchaus genüge, sie zu nähren. Darüber hinaus wird er festhalten, daß ein Bruch der Traditionen oder auch der Jagdvorschrift sowie jeglich Spionageaktivität mit der endgültigen Vernichtung bestraft wird. Stellt man diesem Ghul der Tremere keine weiteren Fragen, wird er einen angenehmen Aufenthalt wünschen und gehen. Im Bedarfsfall ist er durchaus in der Lage, Auskunft über die Elysien Wiens und diverse Kontaktmöglichkeiten, um die Ahnen der Stadt zu erreichen, zu geben.

Den Kaffee Etrius kann man in der Tat in jedem Wiener Kaffeehaus bestellen. Er wird allerdings ohne das obligatorische Glas Wasser und das Stück Gebäck gereicht. Ansonsten gleicht er einem ganz normalen Kaffee. Lediglich im Mund eines Kainskindes wird die schwarze, koffeinreiche Flüssigkeit zu nichts anderem als menschlichem Blut, um genau zu sein, liefert ein Kaffee Etrius genau einen Blutpunkt sterblicher Vitae. Wie dies möglich sein kann, bewegt die Neugier eines jeden Besuchers, doch weigern sich die Mitglieder des Hauses und Clans Tremere selbstverständlich beharrlich, darüber Auskunft zu geben. Die Frage, woher das Blut stammt und ob es sich tatsächlich nur um menschliche Vitae handelt, quält fast jeden Besucher der Donaumetropole. Natürlich ranken sich darum zahlreiche Gerüchte, denen man mit ganz unterschiedlichen Reaktionen begegnet; die einen zucken über dieses weitere Mysterium der Stadt der Hexenmeister resignierend mit den Schultern, die anderen verlassen Wien spätestens nach dem zweiten getrunkenen Kaffee Etrius.

Diabolische Absichten

Der Prinz der Stadt, in der die Charaktere bisher wohnten, oder auch ihr Mentor schickt die Spieler anläßlich einer Auktion in das Reich des Trödlers: ins Dorotheum. Dort sollen sie ein für ihn bedeutsames Schriftstück erwerben. Im Dorotheum angekommen, erhält jeder eine Bieternummer. Die Auktion selbst zerfällt in zwei Teile; im ersten werden eher profane Gegenstände (Schmuck, Accessoires, alte Waffen, Mozart-Originalnoten usw.) vor den versammelten Besuchern, Gästen aus anderen Domänen sowie einige Vampire aus Wien, versteigert. Der zweite Teil der Auktion verläuft anders. Die Gegenstände, um die es sich handelt, können nur einmal besichtigt werden und bedeuten in jedem Fall gefährliches Wissen (z. B. Fragmente des Buches Nod, Artefakte, Pläne des Vatikan usw.). Das Schriftstück, an dem der Auftraggeber der Charaktere interessiert ist, befindet sich ebenfalls unter diesen Gegenständen, da es sich dabei um nichts anderes als einen alten Liebesbrief an eine Sterbliche handelt, in dem die Maskerade bestenfalls als brüchig zu bezeichnen ist. Gebote für diese Gegenstände werden dreimal schriftlich abgegeben. Jeweils zwei Stunden, bevor ein neues Gebot eingereicht werden kann, wird verkündet, welche Bieternummer derzeit den Zuschlag hat.

Eine solche Veranstaltung gibt Ihnen als Erzähler zum einen die Möglichkeit, Ihre Spieler in den Pausen mit bedeutenden Kainskindern Wiens bekannt zu machen sowie wichtige Gäste einzuführen, zum anderen können Sie Ihre Spieler mit Artefakten oder Wissen ausstatten, von dem Sie meinen, daß es in ihrem Besitz sein sollte, wobei die Gebote selbstverständlich entsprechend hoch sein sollten. Neugeborene sind ganz sicher nicht in der Lage, bedeutende Artefakte zu ersteigern, selbst wenn sie dem Trödler eine Lebensschuld bieten. Um die Aufgabe der Spieler ein wenig schwieriger zu gestalten, nimmt natürlich ein Vertrauter des Gegenspielers ihres Auftraggebers an der Auktion teil. Sie werden ihn wahrscheinlich nicht kennen, aber er wird gegen sie bieten, und bald wird ihnen zumindest seine Bieternummer hinlänglich bekannt sein...

Sheryl Cassander, *eine hübsche*, doch sehr unsichere Neugeborene des Clans Brujah aus Neuengland, bildet den eigentlichen Mittelpunkt dieser Geschichte. Ihr Erzeuger beauftragte sie damit, lediglich ein Diadem zu erstehen, das sich unter den oben erwähnten profanen Gegenständen befindet. Doch schon am ersten Abend, während noch keine Versteigerung stattfindet und die Gegenstände lediglich zur Besichtigung in Vitrinen ausliegen, werfen die finsteren Absichten ihres Erzeugers einen bedrohlichen Schatten auf die Veranstaltung des Trödlers. Es kommt während eines kurzen Stromausfalls, der schon wenige Sekunden später durch die Notstromaggregate der unterirdischen Einrichtung beendet wird, zur Ermordung





eines Mitgliedes des Sicherheitspersonals, dem offensichtlich brutal das Herz aus der Brust gerissen worden ist. Der Trödler hegt großes Interesse daran, diesen Vorfall selbst aufzuklären, da er die Sonderstellung des Dorotheums auf keinen Fall gefährden möchte. Wenn die Leiche vor einem Zimmer der Charaktere gefunden wird, fällt der Verdacht natürlich in erster Linie auf sie, denn in dieser kurzen Zeit kann es kaum jemand anderes gewesen sein. Aber der alte Nosferatu wird gerne die Hilfe der Charaktere bei der Aufklärung des Mordes in Anspruch nehmen, besonders, wenn es für sie nichts anderes bedeutet, als die Anschuldigungen von sich zu weisen und zu beweisen, daß sie unschuldig sind. Doch dies ist erst der Anfang der Ereignisse um das Diadem, in das vor Jahren die Versucherin Azinda, die Herrin der verbotenen Verlangen, gebannt worden war. Dieser Dämon wird innerhalb nur weniger Nächte die Kontrolle über den Körper Sheryl Cassanders erlangen und so wieder in die Welt zurückgelangen. Sheryl Cassanders Erzeuger wartet in den Außenbezirken Wiens und ist sich durchaus der Ereignisse im Dorotheum bewußt, denn für nichts anderes hat er sein Kind großgezogen. Sobald Azinda den Körper der jungen Brujah beherrscht, wird sie das Dorotheum verlassen und dabei eine deutliche Spur blutiger Morde hinter sich lassen. Ihr erklärtes Ziel ist Valerianus, denn dies ist der Handel mit dem diabolischen Brujah-Ahnen, der nach nichts anderem als Rache für die Vernichtung Karthagos sinnt. Am Ende wird sich zeigen, ob die Charaktere der Spur der Dämonin folgen und gegen den infernalen Brujah und die Versucherin bestehen können, bevor sie Valerian erreichen. Werden sie Sheryl Cassander vernichten, um Azinda aufzuhalten? Wenn ja, war sie nicht ein Bauernopfer in einem Spiel, in dem die Charaktere selbst bestenfalls Bauern darstellen? Vielleicht werden die Charaktere in der Aufgabe versagen, die ihnen von ihrem Auftraggeber auferlegt worden ist. Dann sollten sie wahrscheinlich besser nicht an eine Rückkehr in ihre alte Zuflucht denken. Aber vielleicht haben sie dafür wichtige Kontakte in Wien geknüpft. Vielleicht schuldet ihnen der Trödler nun seinerseits einen Gefallen. Vielleicht hatten sie die Gelegenheit, Valerianus kennenzulernen. Wahrscheinlich sind sie allerdings nur seinen Ghulen Flavius und Cornelius begegnet. Vielleicht haben sie in Wien eine neue Heimat gefunden.

Das Böse im Spiegel

Eines Nachts tritt ein älterer Wiener in adrettem dunklem Anzug auf die Charaktere zu und bittet sie im Namen der Herren der Stadt, Nachforschungen anzustellen. Es kursiert in der Stadt das Gerücht, der Sabbat habe einen hochrangigen und durchaus begabten Spion in die Gesellschaft der Wiener Kainskinder eingeschleust. Da dieser Spion höchstwahrscheinlich über gute Beziehungen zu be-

deutenden Mitgliedern der Camarilla in der Stadt verfügt, ist äußerste Diskretion gefragt. Alles, was man weiß, ist die Tatsache, daß es sich bei diesem Spion um ein Mitglied des Clans Lasombra handelt, daß heißt, er besitzt kein Spiegelbild. Der Spion ist ausfindig zu machen und zu eliminieren. Darüber hinaus sollen sich die Charaktere, kurz bevor sie gegen den Spion vorgehen, bei einer Telefonnummer melden, die er ihnen gibt, damit das Recht der Vernichtung noch bestätigt werden kann.

Die Charaktere werden einen Weg in die gehobenere Gesellschaft der Wiener Kainskinder finden müssen, um sich dort unauffällig umzuschauen. Die Elysien bieten einen ersten Anlaufpunkt für ihre Nachforschungen, doch ohne das Wissen um die Gewohnheiten der Wiener Kainiten ist es gelinde gesagt schwierig, dort einen von ihnen zufällig zu treffen. Über kurz oder lang werden sie nicht daran vorbei kommen, sich mit den Toreador der Stadt, vor allem mit Marie-Claude Dumas oder Arabelle Rieux, anzufreunden, um eine Einladung zu den Veranstaltungen der Soirée zu erhalten, denn nur dort verkehren die Ahnen Wiens. Vielleicht haben sie hier kein Glück, was ihre Suche nach dem Spion betrifft, doch in jedem Fall werden ihre Umgangsformen auf eine harte Probe gestellt. Wenn sich ein hübsches Gesicht unter den Charakteren befindet, könnte sich schnell eine amouröse Beziehung mit dem Toreador-Ahnen Marie-Claude Dumas ergeben. Dabei ist gar nicht so wichtig, ob es sich bei dem betreffenden Charakter um eine Frau oder einen Mann handelt. Blut ist schließlich geschlechtslos, oder?

Bei dem vermeintlichen Spion handelt es sich tatsächlich um eine Lasombra, allerdings eine *antitribu*. Um genau zu sein, ist ihr Name Malaii, und sie ist das erste Kind keines geringeren als Montano selbst. Die Tatsache, daß sie vor Jahrtausenden Tochter des Schamanen ihres Stammes im nördlichen Afrika war und in die Kunst der Geisterbeschwörung eingeweiht worden ist, machte sie in ihrem Dasein als Unsterbliche zu einer fähigen Thaumaturgin. Sie ist von eher ruhigem Gemüt und suchte nichts anderes als ihren Frieden. Deshalb kam sie schon vor vielen Jahren nach Wien, um Etrius um seinen Schutz vor der Verfolgung durch ihren eigenen Clan zu bitten. Im Austausch dafür bot sie ihm ihr Wissen dar.

Doch die Lasombra des Sabbat haben sie in all den Jahren nicht vergessen, und sie war bereits das Ziel manch einer Gotcha-Partie. In dieser Geschichte helfen die Charaktere bei nichts anderem, als einen weiteren Angriff gegen die Lasombra *antitribu* vorzubereiten. Bei dem Ghul, der sie ansprach, handelte es sich um ein vorbereitetes Werkzeug eines nomadischen Sabbatrudels. Die Telefonnummer, die sie von ihm erhalten hatten, stimmte auch mit keiner anderen überein, die sie vielleicht schon von den Herren der Stadt haben. Alles, was die Stimme auf der anderen Seite interessiert, ist der Ort, wo sich Malaii aufhält. Hat sie dies erfahren, wird sich das sechsköpfige Rudel sofort auf den Weg machen, egal wohin.

Zeugen der Vergangenheit

In einer stürmischen, finsteren Nacht taucht ein Unbekannter auf und übergibt den Charakteren ein Päckchen, um anschließend wortlos zu verschwinden. Den ratlosen Vampiren offenbaren sich im Innern des Päckchens eine Reihe kleiner ledergebundener Bücher. Die geschwungene und ausdrucksstarke Handschrift läßt auf die Tagebücher einer Frau schließen. Dem Datum nach stammen sie vom Anfang dieses Jahrhunderts. Bei ihrer Lektüre werden die Charaktere feststellen, daß es sich höchstwahrscheinlich um die Tagebücher einer Toreador handelt. Sie beschreiben pompöse Bälle und manch eine leidenschaftliche Affäre, immer wieder unterbrochen von wunderschönen, kunstvollen Gedichten. Neben zahlreichen Angehörigen des Wiener Adels gehörten wohl auch Arabelle Rieux, Konrad von Babenberg und Marie-Claude Dumas zeitweise zu den Liebhabern der Rose. In einem der Tagebücher findet sich ein kleines Porträt, das von Dumas gezeichnet ist und wahrscheinlich die Autorin darstellt. Auf Betrachter des Porträts wirkt die Kraft der Ehrfurcht (Präsenz 1). Für ein Mitglied des Clans der Toreador unter den Charakteren ist es durchaus möglich (und wahrscheinlich), daß er oder sie sich in dieses Porträt verliebt, und in ihm oder ihr ein starkes Verlangen geweckt wird, die Autorin unbedingt kennenlernen zu wollen...

Doch manchmal ist auch eine andere, dunklere Seite der Autorin zu erkennen. Es wird deutlich, daß sie definitiv die Ermordung eines gewissen Nathan Mendelssohn, den sie generell mit äußerst unschönen Adjektiven versehen hat, plante, und in den Reihen des österreichischen Adels mit dem erklärten Ziel, den Tremere zu schaden, ihre Fäden zog. Fast schon erschreckend fällt die detaillierte Beschreibung einer Folterung auf. Es bereitete der Toreador offensichtlich Vergnügen, den wohlgestalten Körper eines jungen Tremere zu quälen, um ihm seine Geheimnisse zu entreißen. Nach vielen Nächten beendete sie ihr Vergnügen mit seiner endgültigen Vernichtung. Im letzten Tagebuch erwähnt sie noch einen Briefwechsel mit einem gewissen Ambrosio Luis de Moncada, den sie wohl bald aufsuchen müßte, da ihr die „Hunde der Tremere allzu sehr auf die Schliche gekommen sind".

Den Charakteren steht völlig frei, was sie mit diesem Wissen nun anstellen. Vielleicht lassen sie es auf sich beruhen. Vielleicht wollen sie aber auch herausfinden, wer die Toreador war oder wer ihnen das Päckchen überbracht hat und warum. In letzterem Fall werden sie bald feststellen, daß ihre Handlungen und jeder ihrer Schritte von vielen Seiten mit Interesse und Argwohn beobachtet werden.

Abgesehen von Nathan Mendelssohn, der in dieser Angelegenheit überhaupt nicht zu sprechen ist, werden die anderen erwähnten Kainskinder in erster Linie erfahren



wollen, woher die Charaktere ihr Wissen haben, denn in Wien spricht man selten über die Toreador, die sich gegen die Tremere gestellt hat und Grund für das Verbot wurde, das es den Toreador nicht mehr gestattete, sich politisch zu engagieren, Maria y Aragon. Ob die Charaktere herausfinden, um wen es sich bei Moncada handelt, liegt im Ermessen des Erzählers. Wie kooperativ die erwähnten Ahnen sind, hängt sehr vom diplomatischen Geschick der Charaktere ab. Gerade für Arabelle Rieux sind diese Tagebücher ein wunder Punkt, da sie zwar wußte, daß sie existieren, sie selbst aber nie zu Gesicht bekam. Sie vermutet allerdings, daß sie eigentlich in den Besitz der Tremere gewandert sind, da sie glaubt, ihre Erzeugerin sei von den Hexenmeistern vernichtet worden. In der Tat brachte Nathan Mendelssohn die Tagebücher in Umlauf, um herauszufinden, ob einer der Toreador und insbesondere Arabelle Rieux noch Kontakt zu der spanischen Toreador hat, die seiner Vermutung nach zum Sabbat geflohen ist. Deshalb läßt er jeden Schritt der Charaktere genauestens überwachen.

Schatten in Grau

Der volle Mond taucht die Stadt in sein silbriges Licht, als einer der Charaktere auf seinem Weg durch die Straßen Wiens plötzlich weit entfernte Schüße hört. Wenig später kann er eine Gestalt ausmachen, die aus einer engen Seitenstraße ein gutes Stück vor ihm getorkelt kommt. Die Gestalt sucht kurz Halt an einem Laternenpfahl, wobei das fahle Licht der Glühbirne die Züge einer blassen Mittzwanzigerin mit schwarzem, streng nach Hinten gebundenem Haar erleuchtet. Sie krümmt sich kurz, rafft sich dann auf und läuft weiter die Straße entlang direkt auf den Charakter zu. Als sie näherkommt, kann man erkennen, daß ihr ausdrucksloses Gesicht in der Tat bar jeder Farbe ist. Selbst die zusammengepreßten Lippen sind blass, fast weiß. Ihre glasigen Augen taxieren den Charakter kurz und konzentrieren sich gleich wieder auf den Weg direkt vor ihren Füßen. Auf der Höhe des Charakters angelangt, scheint sie ihre letzte Kraft zu verlassen, und sie fällt mehr oder weniger in seine Arme. Der Geruch frischen, warmen Blutes schlägt ihm mit Wucht entgegen, während ein schwarzer Hubschrauber fast geräuschlos über ihn hinweggleitet.

Die Unbekannte ist schwer verletzt. Unter ihrem langen Mantel durchtränkt ihr Blut einen schwarzen Rollkragenpullover um eine Schußverletzung unterhalb des linken Rippenbogens und läßt ihn wie lebendige Schwärze erscheinen, während das Leben aus ihr herausfließt. Sie droht, jederzeit das Bewußtsein zu verlieren, bittet den Charakter allerdings noch um Hilfe und drückt ihm einen blutverschmierten Zettel mit einer Adresse im X. Bezirk in die Hand. Sie wird sich standhaft weigern, in ein Krankenhaus gebracht zu werden, obgleich sie allein nicht mehr laufen kann. Der Charakter sollte sich nun schnell ent-

scheiden, will er nicht allzuviel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Darüber hinaus hat die Jagd bereits begonnen.

Die Unbekannte heißt Julia Weber, allerdings trägt sie keinerlei Papiere bei sich und überhaupt ist es nur einer von vielen Namen, die sie im Laufe ihres kurzen sterblichen Daseins getragen hat. Sie ist eine freischaffende Expertin für Industriespionage und darin eine der besten ihres Faches, aber sie hat den schwierigsten Einstieg ihres Lebens hinter sich und ziemlich wahrscheinlich auch den letzten. Außer dem Zettel mit der Adresse trägt sie noch eine Wechselfestplatte und eine Heckler & Koch P7 mit leerem Magazin bei sich. Den Rest ihrer Ausrüstung hat sie auf der Flucht zurückgelassen, um schneller zu sein. Doch es half ihr nicht, die Männer in Schwarz abzuhängen, die hinter ihr her waren. Letztlich mußte sie sich ihnen stellen und es kam zum Schußwechsel, in dem sie beide Männer in Schwarz eliminiert hat. Allerdings konnten diese ganze Arbeit leisten, bevor sie ausgeschaltet worden sind. Die Festplatte wurde mit einem kombinierten Kräfte und Kern Effekt gelöscht, und ein Gedankenscan offenbarte der Technokratie ihr Ziel, so daß ihr Kontakt bei der Adresse im 10. Bezirk bereits Tod ist, wenn sie praktisch über den Charakter stolpert. Dort warten lediglich noch zwei weitere Männer in Schwarz auf ihr Eintreffen.

Damit ist Julia Weber die einzige Zeugin, die einen kurzen Einblick in das hatte, was im höchsten Turm der UNO-City wirklich passiert, und die Technokratie will sie selbstverständlich tot sehen. Zur Zeit wissen sie allerdings noch nicht, daß sie einem Realitätsabweichler in die Arme gelaufen ist, es sei denn, der Charakter machte bei seiner Begegnung mit ihr einen schweren Fehler, denn Frauke Pongratz hat alles vom Hubschrauber aus fotografiert. Das Komitee für Öffentlichkeitsarbeit ist jetzt hinter ihr und dem Charakter her, und sie sind auf dem Weg, um zu töten.

Mit meinen heissen Tränen

Der Postbote klingelt diesmal nur einmal... Konrad von Babenberg, der Sohn des Stadtgründers Valerian, wird auf die Charaktere aufmerksam, als diesen fälschlicherweise ein Brief zugestellt wird. Der Brief ist anonym und enthält Liebesschwüre an einen ebenfalls nicht namentlich bezeichneten Adressaten; diesen Brief möchte der Babenberger um jeden Preis haben. Hintergrund des mit Blut geschriebenen Liebesbriefes ist die wohl letzte große Liebe seines Erzeugers, des Stadtgründers Valerianus. Mit Hilfe genaueren Wissens um diese „peinliche Schwärmerei" will der Spieler sich politisch in eine bessere Ausgangssituation seinem Erzeuger gegenüber bringen, von dem er nach wie vor ein unerwartetes Eingreifen in letzter Sekunde befürchtet, das sich als desaströs für seine ambitionierten politischen Intrigen erweisen könnte.

Was Konrad von Babenberg noch nicht weiß, ist, wem die glühende Verehrung Valerians gilt. Das Objekt seiner Herbstliebe ist - ausgerechnet! - Irina Voskaja, die junge Brujah aus Rußland. Man stelle sich das vor: Russin, Brujah, anarchisches Gedankengut, Kommunistin - doch wo die Liebe hinfällt, hinterläßt sie Spuren, und sie und keine andere ist's, die der Methusalem des Clans der Könige begehrt. Unruhiger noch als sonst und seit undenklichen Zeiten inwendig wieder bewegt, ja erregt streicht er durch Wien, hin- und hergerissen zwischen Selbstzweifel und spöttischer Ironie gegen die eigene Person und durch sein immenses Alter gebrochener, aber nichtsdestoweniger glühender Liebe. Und auch die junge Frau aus dem Clan der Gelehrten empfindet seit ihrer ersten Begegnung mit dem verschlossenen, traurigen alten Mann, dessen wahre Identität sie nicht kennt - sie nennt ihn „Fürst des Winters", er sie „meine zornige Rose der Nacht" -, der so viel mit ihr gemein zu haben scheint, eine seltsame Faszination. Auch ihn hält die Trauer um zahllose Verluste im Würgegriff, auch er zweifelt am Sinn des Seins - wen stört es da, daß er soviel älter (sie meint das optisch...) und soviel kleiner ist und offenbar ganz andere politische Hintergründe hat als sie? Wenn sie sich nur genauer an ihn erinnern könnte... nur diese Adresse hat er ihr aufgeschrieben... und sie sehnt sich nach ihm.

Wenn Sie die Geschichte um einen Spieler konzentrieren möchten, lassen Sie einen Brief Irinas an Valerian fehlgeleitet werden; entscheiden Sie sich für eine Spielerin, so sollte es einer des Stadtgründers an die Brujah sein. Zunächst wird sich der/die Betreffende sicher geschmeichelt und in jedem Falle angesprochen fühlen, zumal der Erzähler den Brieftext so halten sollte, daß diesem Mißverständnis Vorschub geleistet wird.

In der irrigen Annahme, einer der Ihren sei Adressat(in) des Briefes, werden sich die Spieler sicher zunächst Konrads Begehrlichkeiten bezüglich des Schreibens widersetzen. Dann aber beginnt Valerian von sich aus, seinem verschwundenen Brief - oder dem Irinas, den diese ihm ankündigte, der ihn aber nie erreichte - nachzuspüren und lädt die Charaktere nach Klosterneuburg ein. Die Charaktere begeben sich in das Stift, von dem sie gewiß bisher noch nicht einmal wußten, daß dort ein Kainskind residiert. Auf dem Weg zu Valerian wird Konrad versuchen, sie von sterblichen Vasallen abfangen zu lassen, denen die Gruppe aber durchaus gewachsen sein sollte. Sie sollten möglichst zu Valerian gelangen, der ihnen seine Situation offenbart und ihnen ein Schweigegelübde abverlangt, ohne aber - noble Seele, die er ist - vermittels Disziplinen nachzuhelfen. Auf dem Rückweg in die Stadt bekommen die Charaktere es mit einer heftigeren Bedrohung zu tun: Jorska, der Tzimisce, hat von Irinas Krämchen mit dem alten Römer erfahren und will in einem irrationalen Anflug von Eifersucht diese Affäre beenden; der Tzimisce verlangt seinerseits die Kooperation der Charaktere und dürfte wesentlich schwerer zu bewältigen sein als Konrad von Babenbergs Schlägertrupp. Sollte sich der Brief noch



in Händen der Charaktere befinden, wird er ihn rauben, koste es, was es wolle; haben sie ihn Valerian überlassen und können dies glaubhaft machen, wird er wutschäumend davonrauschen, nicht ohne ihnen ein paar „bleibende Mahnungen" an die Konfrontation zu hinterlassen.

Kaum in die Stadt zurückgekehrt, werden die Charaktere von einer weiteren interessierten Partei kontaktiert: Der Ahn der Nosferatu, der Trödler, hat von dem Brief Wind bekommen und will ihn erwerben, denn gegen den „alten Kaiser", wie er Valerian bezeichnet, käme ihm ein kleines Druckmittelchen gerade recht. Ob die Charaktere ihm den Brief, so sie ihn noch besitzen, oder die Informationen verkaufen oder sich lieber schützend vor die junge Brujah und ihren mächtigen Galan stellen, bleibt ihnen überlassen.

Jorska jedenfalls ist mit der Sachlage unzufrieden, denn er findet in seinem Wahn inzwischen, Irina sei so etwas wie sein Eigentum. Es könnte sein, daß er mit sadistischem Vergnügen gegen die Charaktere vorgeht, wenn diese sich als sehr unkooperativ erwiesen haben; vielleicht hält er sich aber auch im Hintergrund und wartet erst einmal ab. Jedenfalls gehören die Charaktere in diesem Reigen zum entbehrlichen Ballast, was ihnen auch deutlich vor Augen stehen sollte. Die letztliche Lösung der Situation hängt ganz von der Diskretion, dem politischen Gespür und diplomatischen Geschick Ihrer Charaktere ab.

Der Sohn Tremeres

Bei dieser Geschichte, die sich am besten für höherrangige oder ältere Kainskinder, die bereits in Wien ansässig sind, eignet, unter denen mindestens ein Tremere sein sollte, stolpern die Charaktere von einer diplomatischen Verwicklung in die andere und gehen einen Weg, der sie vom Opernhaus über das Gildehaus bis in die österreichischen Alpen führt. Zu Beginn erhalten sie eine Email von Lord Kato, der den Tremere der Gruppe - einen alten Freund - um ein diskretes Treffen in einem der Konferenzräume des Hotel Sacher bittet; dort informiert er die Charaktere, der Clan Tremere habe ihm eine äußerst ehrenvolle und ausschlaggebende Aufgabe übertragen, die er aber allein nicht ausfüllen könne. Vor einigen Wochen habe es nämlich eine nächtliche Überraschung im Gildehaus gegeben: Tremere selbst habe sich erhoben, sei in die Große Halle des Hauses getreten und habe dort gewartet, bis man nach wenigen Minuten einen jungen Sterblichen zu ihm führte, der um Einlaß gebeten hatte. Tremere tötete die Ghule, die den Mann hereingeführt hatten, schenkte dem jungen Mann den Kuß und äußerte eine obskure Prophezeiung, ehe er sich wieder in seine Grabkammer zu-

rückzog: Wenn die Zeit reif sei, solle dieses Kind den Inneren Rat ersetzen. Eine ganze Anzahl von Tremere wissen davon: Kato selbst und der Charakter aus dem Clan der Hexenmeister sowie die drei, die bei der Zeugung zugegen waren, nämlich Etrius, Astrid Thomas und Nathan Mendelssohn; außerdem geht Kato davon aus, daß letzterer den Justikar, Karl Schreckt, informiert hat, und Dieter Kleist weiß ebenfalls Bescheid - und das, obwohl beim Eintreten so seltener Ereignisse Diskretion, Verschwiegenheit und Geheimhaltung ja essentiell sind. Katos alter Freund Mendelssohn hat den jungen Lord nun gebeten, als echtes Kind der Moderne die anfängliche Unterweisung dieses kostbaren Neugeborenen zu übernehmen und mit einer kleinen Gruppe vertrauenswürdiger Helfer seine Sicherheit zu garantieren; die für die Ausbildung notwendigen Bücher und Materialien stellt selbstverständlich das Gildehaus.

Danach überreicht Kato jedem Charakter ein Kuvert, das eine Einladung für einen von Arabelle Rieux veranstalteten Ball in der Staatsoper in der darauffolgenden Nacht enthält, bei dem das Kind in ihre Obhut übergeben werden soll; bei diesem Ball sind allerlei wichtige Kainiten Wiens anwesend, darunter auch - in einer Ehrenloge - Etrius und Astrid Thomas, die den betreffenden jungen Kainiten bei sich haben. Ehe die Übergabe aber stattfinden kann, spürt jeder anwesende Tremere, daß plötzlich gewaltige okkulte Kräfte zu wirken beginnen, und eine Flammenlohe rast durch den Saal - es gibt Tote, darunter auch der so kostbare junge Mann.

Der Ratsherr selbst nimmt sich unmittelbar nach dem Fund der Leiche von Tremeres Sohn der Vorfälle an und drängt die Charaktere, ins Gildehaus zu fahren und dort auf ihn zu warten. Dort treffen sie unmittelbar nach ihrer Ankunft mit Dieter Kleist zusammen, der sie schnell darüber in Kenntnis setzt, daß die Aktion im Opernhaus ein getürktes Ablenkungsmanöver war, um alle allzu Neugierigen (in erster Linie, aber das wird er nicht sagen, den in letzter Zeit in Wien leider allgegenwärtigen Ulugh Beg) von der eventuell aufgenommenen Spur des Wunderkindes abzubringen. Sie sollen sich so schnell wie möglich ins Schloß Charlottenburg begeben, wo der Gesuchte wohl jetzt gerade mit einer Leibgarde verläßlicher Ghule des Clans eintrifft.

Versuchen die Charaktere ihr Glück im Schloß, müssen sie feststellen, daß das Wissen um den jungen Mann schon aus Wien herausgesickert ist. Dr. Adrian Prätorius, der dem Clan Ventrue als reisender Diplomat (und Agent mit der Lizenz zum Töten) dient, ist aus London eingetroffen und hat auch seinen langjährigen Ghul, die hervorragend trainierte Einzelkämpferin, die aufgrund ihrer roten Mähne nur unter dem Namen Fuchs bekannt ist, mitgebracht. Die beiden setzen ihr gesamtes (beträchtliches!) Geschick daran, das Kind Tremeres zu entführen



und nach London zu bringen - zum einen, weil das Prätorius' Prestige innerhalb des Clans noch weiter verbessern würde, zum anderen aber und vor allem, weil die Ventrue der Britischen Inseln hoffen, mit einer so hochrangigen Geisel das Machtgerangel mit den Usurpatoren ein für allemal zu ihren Gunsten zu entscheiden. Und sie sollten Erfolg haben, denn was wäre spannender als eine Autoverfolgungsjagd aus dem nächtlichen Wien heraus nordwärts, bei der die Charaktere den kürzeren ziehen, denn sie werden kurz hinter Wien von einem dreiköpfigen Stoßtrupp Assamiten angegriffen, die der irrigen Annahme sind, das Kind sei in ihrem Wagen.

Wenn dieses Problem überwunden ist, erfahren die Charaktere durch einen Anruf - Handys sind ja allgegenwärtig - Katos, daß ihre Beute die Autobahn verlassen hat und sie den Fliehenden so schnell als möglich in einen kleinen österreichischen Bergort folgen sollen. Dieses Nest liegt wie vergessen irgendwo kurz vor dem Gipfel im Gebirge, verfügt aber immerhin über einen Gasthof. Dort finden die Charaktere Spuren eines Kampfes und können die Fliehenden - Fuchs ist schwer verletzt, der Doktor angeschlagen, aber von wilder Entschlossenheit erfüllt - zu Fuß weiter empor über ewige Schneefelder bis zu einem eisig kalten, unergründlich tiefen Gletschersee folgen. Dort, im Morgennebel, wenn das Licht schon langsam grau wird, geht alles zuende.

Die Charaktere stellen Prätorius und Fuchs am Ufer des Sees; ehe es zu einer Konfrontation kommt, landet allerdings ein schwarzer Hubschrauber mit dem silbernen Tremere-Emblem auf der Tür im nahen Firn. Etrius und Mendelssohn entsteigen ihm und fordern barsch die Rückgabe des Kükens. Prätorius droht mit dessen Ermordung, wenn man ihn und Fuchs nicht ziehen läßt, woraufhin Mendelssohn seelenruhig eine schwere Pistole zieht und dem jungen Mann den Kopf in Stücke schießt. Der Ventrue-Diplomat und Fuchs wenden sich panisch zur Flucht, verfolgt vom spöttischen Gelächter der Hexenmeister.

Während der Leiter der Astoren geringschätzig die Leiche in den See kippt, eröffnet der Ratsherr den Charakteren seelenruhig, die ganze Aktion sei nur ein gewaltiger Schwindel gewesen, der dazu gedient habe, „einige interne Fragen zu klären und Gewichtungen innerhalb des Hauses neu zu definieren" - im Klartext, er hat einen elaborierten Loyalitätstest durchgeführt. Nebenbei diente die Aktion nicht zuletzt dazu, dem umstrittenen Lord Kato die Chance zu geben zu zeigen, was in ihm steckt und wo dessen Loyalitäten liegen. Die Tremere fliegen die Charaktere aus, die gerade noch rechtzeitig in Wien eintreffen, um sich für den Tag in Sicherheit zu bringen.

Was bleibt, ist ein Zwiespalt: Sie kennen nun eins der (kleineren) Geheimnisse Etrius' - es an die große Glocke zu hängen, wäre wohl unklug, doch wer weiß andererseits schon genau, wie die Worte des Ratsherren, der auf dem Flug äußerte, er „schulde ihnen etwas", zu deuten sind?

Wien in Flammen

Diese Geschichte eignet sich am besten, wenn sich Ihre Charaktere in einer der vorhergehenden Geschichten bewährt haben und sich nun schon einige Zeit in Wien aufhalten. Befindet sich ein Tremere unter den Spielercharakteren, so ist dies nicht weiter schlimm, doch ist es dann ziemlich wahrscheinlich, daß sich die Handlung in eine ganz bestimmte Richtung entwickelt.

Während sich das Gros der sterblichen Wiener Bevölkerung auf den alljährlichen Fasching und damit eine ausgelassene, feuchtfröhliche Zeit vorbereitet, tummeln sich die Reichen und Schönen aus aller Welt in den angesagten Fünfsternehotels, um in Kürze den ebenfalls alljährlichen Opernball feierlich zu begehen. Aufgeregte und gespannte Geschäftigkeit herrscht in und um die Staatsoper. Während Debütantinnen und Debütanten die letzten Schritte, korrekten Bewegungen und ein dauerhaftes, natürliches Lächeln einstudieren, versammeln sich die ersten Demonstranten vor den Absperrungen und rufen ihre Parolen.

Auch die Soiree bereitet ihren großen Maskenball, den Ball der Vampire, im Schloß Schönbrunn vor, der gewohnheitsgemäß zwei Tage nach dem großen Ereignis in der Welt der Sterblichen stattfindet. Die besten der Debütantinnen und Debütanten werden hier ihren zweiten großen Auftritt haben. Über die Identität des Dirigenten und der zahlreichen Gäste wird bereits Wochen zuvor aufs heftigste spekuliert.

Nur wenige Nächte vor dem großen Wiener Opernball wird Arabelle Rieux (oder Marie-Claude Dumas) an die Charaktere herantreten. Es gab eine Bombendrohung. Dies allein ist allerdings nichts besonderes, denn es gibt jedes Jahr Drohungen der ein oder anderen militanten Splittergruppe, egal ob diese nun links oder rechts gerichtet sind. Doch hat es diesmal den Anschein, als sei nicht der Wiener Opernball sondern der Ball der Vampire Ziel des Anschlags, was die Toreador-Ahnin aufs äußerste beunruhigt, was sie sich selbstverständlich nicht anmerken läßt. Über einige Umwege fiel ihr ein Sterblicher in die Hände, der zu eben einer solchen Gruppe gehörte, doch angesichts des Wahnsinns, den sie nun so sorgfältig vorbereiteten, ausstieg, um auszupacken. Arabelle Rieux wird die Charaktere bitten, die ganze Angelegenheit zu untersuchen, da sie selbst beim besten Willen keine Zeit hat, sich auch noch darum zu kümmern. Fragt man sie, warum sie den Tremereherren nicht Bescheid gegeben hat, so gibt es darauf zwei Antworten. Befindet sich ein Tremere in der Gruppe, sollte dies ihrer Meinung nach ausreichen. Ist kein Hexenmeister unter den Charakteren, so wird sie sagen, daß die bisherigen Informationen lediglich Vermutungen sind (was der Wahrheit entspricht), mit denen sie die Mitglieder des Hauses und Clans Tremere nicht belä-

stigen wollte, da auch sie in den kommenden Nächten alle Hände voll zu tun haben. Was angesichts der großen Zahl von in der Stadt eintreffenden Gästen ebenfalls der Wahrheit entspricht.

Arabelle Rieux wird den Charakteren eine Möglichkeit geben, den Überläufer zu befragen, und bittet ansonsten noch darum, stets auf dem Laufenden gehalten zu werden. Sollten die Charaktere wirklich zögern, der Bitte der Toreador nachzukommen, wird sie ihre Präsenzfähigkeiten nutzen, um sie etwas geschmeidiger zu machen. Der Überläufer befindet sich in einem Apartment Arabelles und wird rund um die Uhr von zwei Ghulen bewacht. Er gehört tatsächlich einer Gruppe an, die aus sieben Personen besteht. Ihre Treffen wurden stets ziemlich geheim gehalten und man sprach sich nur mit Decknamen an. Allerdings kennt er zwei der anderen von früheren Aktionen. Er selbst sollte nur der Fahrer sein und ihm fehlen die letzten Instruktionen. Ihr Wortführer und Planer der ganzen Aktion ist ein charismatischer Mann Mitte Zwanzig, den sie nur als Marcus kennen. Merkwürdig findet er immer noch, daß die geplante Aktion zwei Tage zu spät für den Opernball stattfinden soll.

Anhand der Informationen über die beiden anderen Sterblichen können die Charaktere ihre Nachforschungen beginnen. Ihr Weg wird sie direkt in das von Armut gezeichnete Arbeitermilieu Wiens führen. Auf den schmutzigen Straßen mit ihren verrauchten Kellerbars und den baufälligen Gebäuden leben Menschen, die von der so offen zur Schau gestellten Dekadenz der Oberen Zehntausend, bestenfalls angewidert sind. Viele sind arbeitslos, und manch einer fristet sein Dasein auf der Straße oder in völlig heruntergekommenen Häusern, die einst von besseren Zeiten kündeten. Überall begegnet den Charakteren Mißtrauen und Feindseligkeit, und es wird äußerst schwer sein, den Spuren zu folgen, da die restlichen sechs Mitglieder der Gruppe mittlerweile wissen, daß einer von ihnen ausgestiegen ist. Sie vermuten ihn zwar bei der Polizei, doch sind sie nichtsdestotrotz untergetaucht, denn sie halten an ihrem Plan weiter fest. Im Mittelpunkt der Gruppe steht in der Tat kein anderer als der Anarch Marc Krieger, der sich den anderen ausnahmslos sterblichen jedoch nur mit Hilfe der Kraft die Maske der Tausend Gesichter gezeigt hat. Krieger plant die Vernichtung Nathan Mendelssohns, der ebenso wie er selbst auf den Ball der Vampire geladen ist. Die Detonation mehrerer Splitter- und Brandbomben soll ihm die Zeit verschaffen, sich seinem Ziel zu nähern und es zu vernichten, bevor es in dem allgemeinen Chaos allzu sehr auffällt.

Es wird sich zeigen, ob die Charaktere dem verbitterten Anarchen auf die Schliche kommen und seine Pläne aufdecken können. Werden sie ihn aufhalten, oder wollen sie ihn gar unterstützen? Vielleicht kommt es auch zum großen Showdown auf dem Ball der Vampire. Hier werden die Charaktere ohnehin feststellen, daß nichts tödlicher ist, als ein großes Fest der Kainskinder, auf dem sich mächtige und erhabene Größen der Camarilla tummeln. Nirgendwo sonst werden Feindseligkeiten so elegant in Intrigen umgesetzt und hinter einem freundlichen, hilfsbereiten Lächeln verborgen. Wird der Babenberger die Gunst der Stunde nutzen? Was ist, wenn sich Krieger im Vorfeld mit den Lilien traf, und nun die Gangrel Bescheid wissen? Mit Sicherheit wird dies der letzte Auftritt des Anarchen sein, und überhaupt dürfte der Tod die einzige Konstante in dem Chaos sein, wenn Wien in Flammen steht.



Wiener Blut

Wien bei Nacht

Ein Städtebuch für VAMPIRE: DIE MASKERADE

Wien ist die Stadt, ja die Trutzburg eines einzigen Clans. Der umstrittenste aller Clansgründer schlummert in den tiefsten Ungründen des größten Gildehauses der Blutmagier, und in den Hallen über seiner Ruhestatt wandelt Etrius, sein Vertrauter, Mitglied des Inneren Rates, und formt die Stadt nach seinem und des Clans Bild. Ganz Wien ist durchdrungen von der Essenz des Thaumaturgenclans.

Wagen Sie sich mit uns in die Domäne der Hexenmeister. Verstricken Sie Ihre Charaktere in die Ränke der Novemberstadt. Erleben Sie Wien bei Nacht - doch hüten Sie sich: So manchen läßt die Donaumetropole nie mehr los...

Wiener Blut enthält:

- **Eine detaillierte Beschreibung der Donaumetropole und ihrer bewegten Geschichte, die so eng mit Haus und Clan Tremere verwoben scheint;**
- **einige der mächtigsten Kainskinder Europas, einflußreiche Drahtzieher des weltumspannenden Dschihad, deren Ziele und Pläne, Intrigen und Ränke das nächtliche Dasein in der Stadt der Hexenmeister prägen;**
- **und sieben Geschichten, die Ihre Charaktere nach Wien führen, sie mit der Stadt und ihren unsterblichen Bewohnern vertraut machen und sie schließlich in die Ereignisse verwickeln, die mit einem Wien in Flammen enden.**

White Wolf Game Studio

Welt der Dunkelheit

Feder & Schwert

ISBN 3-931612-35-X

9 783931 612351

DM 45,00
ÖS 330,00
F&S 4005